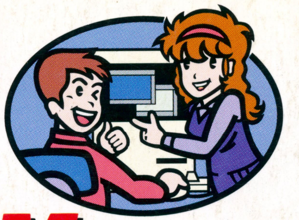
1996年11月1日発行(毎月1回1日発行)第15巻第11号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコン わかる!動かせる!家族全員で楽しめる! コンピュータの新しい活用法を満載!!

NOVEMBER 1996 11

BASIC Magazine



定価 500Yen

フィルム・現像代は0(ゼロ)! 周辺機器人気No.1!

最新 デジタル・カメラで おもしろパソコン・ライフ

実例集
1. ワープロ文書にデジタル・フォトを使おう!
2. デジタル・カメラでシール作りに挑戦!
3. デジタル・フォトはホームページに最適!

1375機種に対応!!
自分でできる CPU,増設メモリ パソコン・パワー・アップ!!

クリエイター&プログラマーへの登竜門
プログラム言語講座&投稿プログラム
- だれでも打ち込める23本のプログラムを掲載
- ホームページ上で対戦できるVisual Basic用ゲームが完成

バーチャファイター3最新技表

サムライスピリッツ天草降臨/

ウォーザード/蒼穹紅蓮隊/

QUIZ なないろDREAMS ～虹色町の奇跡

ダンシングアイ

ストリートファイターEX

第34回 AMショーレポート

ビッグ・タイトル多数発表!

ゲームクリエイタースクール特集
～先輩からのメッセージ～

SUPER SOFT Hot Information
とじ込み付録 252本の新作ソフト完全掲載!
パソコン全機種,ゲーム機全機種,アーケード・ゲーム,ゲーム・ミュージック

パソコンゲームSelection
時を超えた手紙/ディスクステーション Vol.12/ブリッツシュトラーセ/他

マルチメディアのNEC

ゲーム創りに

自分だけのゲームを創ってみたい。
ゲームが好きなら誰でも一度は思うよね。
PC-FXGAなら君の
そんな願いをかなえてくれるよ。

ゲームアクセラレータボード
PC-FXGA
PC-9800シリーズ用

●標準価格46,000円(税別)
●好評発売中
※動作環境につきましては、
下記PC-FXGAサポートセンターまでお問い合わせください

ゲームアクセラレータボード
PC-FXGA
DOS/V用

新登場

●標準価格46,000円(税別)
●好評発売中
※動作環境につきましては、
下記PC-FXGAサポートセンターまでお問い合わせください

※PC-FXGAに関する動作環境、技術的なご質問は、PC-FXGAサポートセンターへTEL03(5232)6222 受付時間／月～金(祝日は除く)9:00～17:00

NEC

触れたい君に。

んーにゅー

PC-FXGAゲームが遊べる創れる本

PC-FXGA専用ソフト
好評発売中
希望小売価格6,800円（税別）

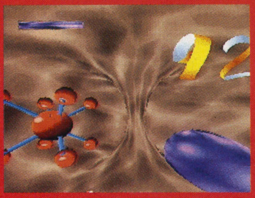
奇才ゲームクリエイター「たいにゃん」が贈る、不思議感覚にあふれた3Dポリゴンアクションゲーム「んーにゅー」と、GMAKERスタータキットを使って自分だけのオリジナルゲームを作るための解説書がセットされたPC-FXGA専用ソフトが、ついに登場。これで、今日からキミもゲームクリエイターだ!!

サンプルゲームで遊んでみよう

PC-FXGA専用の、3Dポリゴンアクションゲーム「んーにゅー」の他に、アマチュアが作ったミニゲーム「Mo-on Kids Paradise」「DAGYRUSS」「ROLL OUT」の3本を同時収録。純粋にプレイを楽しむことはもちろん、オリジナルゲーム制作の参考にもなるはずだ。

んーにゅー

▲ヘンな敵キャラがわさわさ登場。思いっきり目が回るぞ。



▲タイミングよく体当りして敵を倒し、アイテムを集めろ。

DAGYRUSS

▲サンプルゲームのひとつ。アマチュアがつくったSTG。

GMAKERスタータキットでプログラミングしてみよう

さあ、いよいよGMAKERスタータキットを使用して、ゲームソフトのプログラミングに挑戦しよう。スプライトのテスト、ポリゴンのテスト、パレットのテスト、そしてゲームプログラミングと、段階をふまえながらプログラミングに必要な知識の基礎が、実践の中で理解できるのだ。

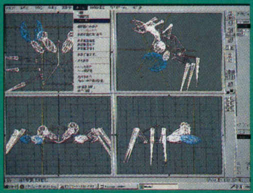
▲簡単なサンプルプログラムを多数収録しているぞ。

▲実際にゲームを作りながら完成までの流れを説明するぞ。

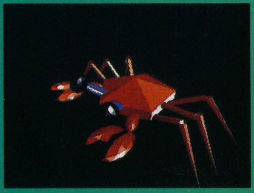
▲GMAKERスタータキットプラスのグラフィックエディタ。

DOGA制作のCGAツール「ポリゴンエディタ」も収録

「ポリゴンエディタ」は、ポリゴンを用いて物体を作るツール。基本的な形状のパーツを変形させ、自分で自由自在にデザインし、組み上げていくのだ。出来上がった物体は、DOGAGENIE1のパーツとして使用したり、GMAKERを使って作ったオリジナルゲームで使用したりできるぞ。



▲基本パーツを変形させ、好きな形に組み上げていけるぞ。



▲組み上げた物体は、パッドで回転、縮小、拡大させて確認できる。

▲DOGAGENIE1でアニメーション再生しているところ。

※ポリゴンエディタは非売品です。プロジェクトチームDoGAのご協力により本ソフトに収録されています。　※収録されているミニゲームやサンプルプログラムを動作させるには「GMAKERスタータキット」（別売）が必要です。

PC-FXGAでプログラミングに挑戦しよう!!

GMAKERスタータキット

●PC-9800シリーズ用／Windows®3.1、Windows®95（動作可能）●CD-ROM● 発売中 ●19,800円（税別）
●DOS/V用／Windows®3.1、Windows®95（動作可能）●CD-ROM● 発売中●19,800円（税別）

PC-FX、PC-FXGA用ゲームをC言語で開発するためのオーサリングソフトです。言語ツール、デバッガ、ファイルコンバータ等の基本ツールをパッケージしています。

GMAKERスタータキットプラス

●PC-9800シリーズ用／Windows®3.1、Windows®95（動作可能）●CD-ROM● 発売中●19,800円（税別）
●DOS/V用／Windows®3.1、Windows®95（動作可能）●CD-ROM ●発売中●19,800円（税別）

GMAKERスタータキットに追加することで、開発環境をさらに強化。SCSIドライバ、CDエミュレータ、アセンブラ、ライブラリ、グラフィックエディタ等を収録しています。

●パソコン通信でPC-FXGAの情報を入手しよう!!●

●PC-VAN「PC-FXプラザ」でPC-FXGAの情報を提供中。コーナーをリニューアルしました。J PCFXGAとご入力ください。
PC-VANに関するお問い合わせ先：NEC PC-VAN事務局 TEL03(3454)6909（代表）
●インターネットで通信販売を行っています。http://www.ntem.co.jp/ntem/ 通信販売に関するお問い合わせ先：NECテクノマーケティング TEL03(3798)0046（ダイヤルイン）

©只野和子1995 ,1996 ©NEC Home Electronics,Ltd.1996

NECホームエレクトロニクス ホームサーバ事業部 TEL03(3454)5111(大代表)

マイコン BASIC Magazine

11

NOV.
1996

CONTENTS

©マイコンBASICマガジン11月号
第15巻 第11号 1996年10月25日印刷
1996年11月1日発行
定価500円(本体485円)
電波新聞社 1996 Printed in Japan
編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田1－11－15 郵便番号141
電話 東京(03)3445-6111(大代表)
振替(東京)00150-3-51961
印刷：奥村印刷㈱ 製本：㈱堅省堂
<本誌掲載の記事,プログラムの無断使用を禁止します>

31 特集
フィルム・現像代は0(ゼロ)! 周辺機器人気No.1!
デジタル・カメラでおもしろパソコン・ライフ

32 購入前に知っておきたい
デジタル・カメラの基礎&新常識

34 新製品の使い勝手を検証
最新デジタル・カメラ試用レポート

38 『WORLD PC EXPO '96』レポート
デジカメの新製品ラッシュせまる!

40 デジタル・カメラ活用マニュアル
その1 ワープロ文書にデジタル・フォトを使おう!
その2 デジタル・カメラでシール作りに挑戦!
その3 デジタル・フォトはホームページに最適!

48 **最新デジタル・カメラ仕様一覧**

8 スペックだけじゃわからない!
最新デジタル・カメラの画質をカラーページでチェック!

25 クリエイター/プログラマーのプロを目指すキミに贈る
ゲーム・クリエイター・スクール特集

クリエイター&プログラマーへの登竜門 プログラム言語講座&投稿プログラム

78 PC-FXゲームアクセラレータ講座
~ブロックくずしゲームを作ろう パート2~

82 Windowsプログラムに完全対応
先生と生徒のためのBASICプログラミング講座
君のパソコンで3次元グラフィック表示を実現しよう!

86 F-BASIC for Windowsプログラム教習所 リターンズ
最新バージョンF-BASIC for Windows95登場!

89 Visual Basic研究所
VBScriptを使ってホームページ上のゲームを作る! その②

94 Delphi完全マスター
DirectXで高速ゲームを作る①

98 Klik & Playゲーム作成術
対戦格闘ゲームに挑戦③押した時間によるボタン入力

BM特選プログラム・コーナー

Windows(Visual Basic)	COSMIC ACTION	荒井 篤	101
FM TOWNS	にたりよったり	TMO	105
	わかった	星元けんじゃ	107
MSX	STRIKE DOWN 2	羽尾 健	110
PC-8801mkIISR	やませ	新田 勇	113
PC-9801	イナギシア	杉井 光	115
	爆弾野郎	Tilto Soft	118
	崩 せ	坂井弘亮	120
	天秤ゲーム for 98	飯田貴士	123
	(実用) 秘密守護神	奇妙な手品師	126
	(実用) 英単語学習システム	山口騰誠	128
X1	金塊をとるぞ/GAME	さるかにハム吉	132
X68000	Nice	川瀬正敏	134
FX-890P	Left or Right	ABCsoftware	137
PC-E500	VS Battler	中川soft	140
ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム			
PC-9801+FM音源	TRIGON	渡邊竜一	141
X68000+NAGDRV	真・女神転生	上古仁志	143

50 **自分でできるパソコン・パワーアップ**
—CPU, キャッシュ・メモリ, 増設メモリ—
●1,375機種に対応!!

通信関連企画

6 要チェックのホームページを大紹介!
ホームページ・ナビゲーション

62 BMネットワークTODAY
これからは3Dホームページの時代!

298 BBS電話帳スペシャル
今月のテーマ:**コミュニケーション**

好評連載企画

64 マンガで学ぼう! パソコン・レクチャーX
GIFで即席アニメーター

68 Welcome! パソコンMUSICスタジオ
Windows用シーケンサ大集合 第1章

76 コンピュータ・ショップ 今月のお買い得商品ピックアップ
ベーマガ特選電脳市場

新製品情報満載

70 高品質取り込みが可能なビデオ・キャプチャ・ボード
Power Capture PCI

71 自由にポーズがつけられる3Dモデリング・ツール
Poser 日本語版

72 **Information Catch Up !**
●液晶ディスプレイ付きデスクトップ・パソコン
●話題のDVDプレーヤが11月に発売
●パソコンで通信カラオケが楽しめる
●オリジナル・シールを手軽に作成
●ホームページ・コンテストが淡路島で開催

146 明日のスター・プログラマー

147〜 **COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE**

広告さくいん

ハード

NECホームエレクトロニクス ……表2〜前付カラー3
アセットコア ……前付カラー11
NEC ……表4

メディア

帝人 ……前付カラー5

ソフト

富士通ミドルウェア ……前付カラー10
アクティビジョンジャパン ……中付カラー148〜149
アートディンク ……中付カラー150〜151
P'PRO ……中付カラー152〜153
オークスヘブン ……中付カラー154〜155
日本アドバンス・テクノロジー ……中付カラー156
グラムス ……中付カラー157
SPS ……中付カラー158
徳間書店インターメディア ……中付カラー159
セガ・エンタープライゼス ……中付カラー160, 記事中カラー220〜221
日本ファルコム ……表3
マイコンソフト ……前付カラー16〜17

レコード関連

キングレコード(ファルコムレーベル) ……記事中カラー237
ポニーキャニオン ……記事中カラー242

学校関連

バンタン電脳情報学院 ……前付カラー18
アミューズメントメディア総合学院 ……前付カラー19
東京アニメーター学院 ……前付カラー20
デジタルエンタテインメントアカデミー ……前付カラー21
代々木アニメーション学院 ……前付カラー22
東京ゲームデザイナー学院 ……前付23
稚内北星学園短期大学 ……前付24

パソコン・ショップ

東北——
ワンダーボックス ……記事中285
関東・甲信越——
ウェーブ・アイ ……前付12〜13
ピー・アンド・エー ……前付14〜15
ロケット ……記事中55
若松通商 ……記事中56〜57
遊基パソコン館 ……記事中285
コンピュータバンク ……後付302〜303
クレバリー ……後付304〜305
パソコンランド21 ……後付306
アクティブ ……後付307
ポイント ……後付308
パシフィックレンタル ……後付309
インパクト ……後付310
コムネット ……後付311
ビットマップ ……後付313
ソフトショップラム ……後付314
OTTO ……後付315
サンマックス ……後付315
日本マイコン流通センター ……記事中58〜61, 後付316〜322
関西——
アイツー ……後付312
ユニオンコンピューターネットワーク ……後付314

その他

キョーワインターナショナル ……記事中278
トライ ……記事中280

キミのブックマークに加えよう！

GET Home Pages Navigation

ホームページナビゲーション

先日，幕張で行なわれた『WORLD PC EXPO 96』に行ってきました。テーマは「インターネット時代の実践パーソナル・コンピューティング」。各社ブースでは，ネットワーク・システムの話題で持ちきりでした。ちょっと気になったのは，ほとんどのブースがインターネットエクスプローラ3.0を使っていること。この記事では，Netscape Navigator（ネットスケープ ナビゲータ）を使っていますが，そろそろ切り換えたほうがいいのでしょうか？

さて，今回は「秋」をテーマに，注目のホームページをピックアップしてみました。

茨城県水戸市・ひぃろぉさんの紹介

Home Pages Navigation Request

MasterFiles Online

http://www.power.co.jp/tm/s-hiro/

前号から募集した「おすすめホームページ」に，さっそくメールが寄せられました。

記念すべき第1号は，応募者のひぃろぉさんをはじめ，ベーマガのイラスト投稿者の有志で運営しているホームページ『Master Files Online（マスター・ファイルズ・オンライン）』です。ひぃろぉさんは，ホームページ作成のアルバイトをしているそうで，その出来は表彰モノ。ホームページを作っている人には，いいお手本といえるでしょう。もちろん，イラストも充実しています。

From ひぃろぉ
　ベーマガ投稿者の同人誌サークル『MasterFile』が，ついにインターネットにも進出しました。
　まだまだ発展途上ですが，イラストをたくさん用意してお待ちしています。

Home Pages Navigation Sports

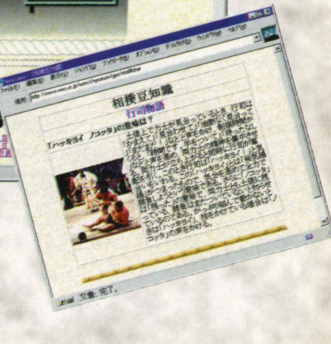
相撲ホームページ

http://www.sumo.or.jp/　http://www.wnn.or.jp/wnn-t/

日本相撲協会がホームページを開設しました。日本相撲協会と大相撲があり，それぞれURLアドレスがちがいますが，それぞれがリンクしあっているので，ミラーサイト[*1]のようなものと考えましょう。

場所中は，専用のプラグインをダウンロードすれば，リアルタイムで取り組みが見られるようになっています。

相撲のいろいろな解説や，力士のデータなども揃っているので，TVを見ながら，みんなで盛りあがるのにも一役買いそうです。

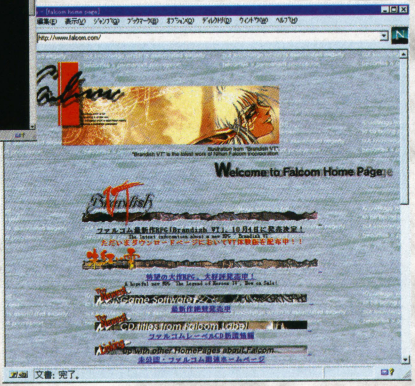


*1ミラーサイト：混雑して接続できないことを避けるために，まったく同じ内容を他のサーバに登録して，ちがうアドレスを持たせたもの

日本ファルコム

Games

http://www.falcom.com/



ベーマガ読者の秋は，やはりゲーム！（1年中かな？(^_^;)
待望の『ブランディッシュVT』が発売されたばかりの日本ファルコムのホームページを紹介します。デザインのよさは，ヒット作を送り続けている日本ファルコムならではといえます。

新作ゲームの体験版や，『ザナドゥ』のオンライン・コミック，MIDIデータのコーナーなど，観る・聴く・楽しむを満足させる内容は，ベーマガ読者なら要アクセスです。

Sony Computer Entertainment

Games

http://www.scei.co.jp/tindex.html

“GARAGE（ガレージ）”は，SCEが運営するプレイステーションのオフィシャル・ホームページです。『ネットやろうぜ』や『ゲームやろうぜ』のコーナー，毎週プレステの気になる話題をチェックできる『週刊ガレージ』など，プレステの情報はここにくれば完璧。

オススメは，WWW対戦ゲーム『LORD of MONSTERS（ロード・オブ・モンスターズ）』。モンスターの部隊を作り，他の人の部隊とバトルをくりひろげるという画期的なゲームです。

築地魚河岸ホームページ

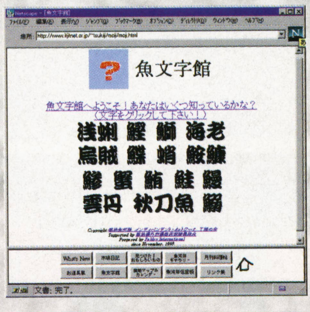
e.t.c.

http://www.itjitnet.or.jp/~tsukiji/

食欲の秋にふさわしく，築地の魚河岸（うおがし）のホームページを紹介します。

クイズ番組でもよく出題される魚介類の漢字。みなさんはいくつ知っていますか？まずは，「魚文字館」でお勉強しましょう。

実際に築地で働いている人が，ホームページに参加しているので，ガイドブックには載っていない旬（しゅん）の情報が見られます。築地に行くまえに，必ずチェックしておきたいホームページです。



キミのオススメホームページ募集

このコーナーでは，読者のみなさんがオススメするホームページを紹介したいと思います。

自分で開設しているホームページや，友達のホームページでもOK！　オススメのホームページのタイトルと，アドレス（http://～），どんなホームページなのかを書いて，つぎのあて先までハガキ，または電子メールで送ってくださいね。

また，「こんなホームページはないの?」といったリクエストも募集しています。みなさんどんどん応募してくださいね！

■ハガキのあて先
〒141
東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社
マイコンBASICマガジン編集部
「ホームページナビ」係

■電子メールのあて先
bm@jolls.co.jp
（タイトルに「ホームページナビ係」と必ず入力してください）
感想なども添えてくださいね！

スペックだけじゃわからない！

最新デジタル・カメラ画質チェック！

機能やデザインもさることながら，やっぱりデジタル・カメラの注目点は“画質”です。もちろん，「どんなに高くても高画質！」という人もいれば，「この価格で，このくらいの画質なら買うよ」など人それぞれ。よく見くらべて選んでください。

キミにぴったりの1台が，必ず見つかるはずです。

花の写真では色の再現性，洋館が写っている遠景の写真では解像度に注目しましょう。解像度は，窓の枠や細い柵が，どのくらいハッキリ写っているかがポイントです。

キヤノン

PowerShot600

価格128,000円
■問い合わせ先
キヤノン販売株式会社
☎043-211-9556

57万画素のパワーを実感

全体的に色の再現力が今一つの感じがします。若干暗めで，とくに赤の表現力が弱いようです。

しかし，解像度はダントツです。建物の窓の格子が，細かい部分までしっかりわかります。これだけあれば，簡易DTPにも使えるでしょう。さすがの57万画素CCD搭載というところでしょうか。

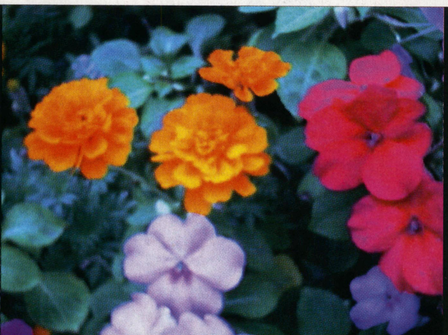
富士写真フイルム

DS-7

価格69,800円
■問い合わせ先
お客さまコミュニケーションセンター
☎03-3406-2981

気軽なスナップ撮影に便利

青がかなり強調されていますが，微妙な色の変化はうまく再現されています。



撮影時は，液晶モニタをとおして見るため，微妙なピント合わせがむずかしく，ボケた画像になってしまいました。撮影後，しばらく使ってみましたが，スナップ撮影などにはかなり使えたことを加えておきます。

リコー
DC-2L

価格85,800円
■問い合わせ先
リコーお客様相談室
0120-000475

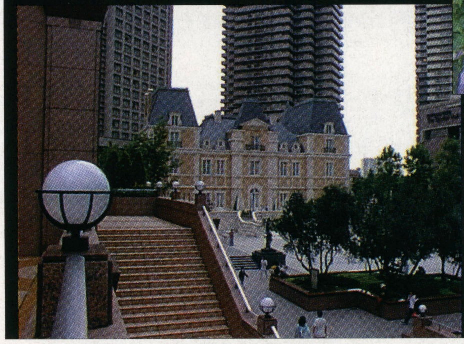
解像度はなかなか

PowerShot600同様，色は全体的に暗めですが，解像度はかなり高いようです。

窓の格子や屋根の上の飾りなども，若干ですが見えます。
この価格帯のカメラの中では，かなり評価できるレベルだと思います。

色の再現性はピカイチ！

色の再現性は，驚くほど良好です。ほとんどもとの写真と変わりません。ただ，葉のディテールがかなり



再現されているのに対して，右の赤い花の質感がでていません。赤に補正がかかっているように見えます。
遠景のほうも，色は忠実に再現されていますが，解像度はそこそこといったレベルです。

オリンパス
CAMEDIA C-400L

価格74,800円
■問い合わせ先
テクニカルサポート
☎03-5802-3400

コダック
DC20

価格39,800円
■問い合わせ先
コダック デジタルイメージング事業部
カスタマサポート
☎03-5488-2390

素直な発色が好印象

もとの写真と比較すると，赤がかなり落ちています。しかしそれをのぞけば，クセもなく，素直な色再現

性を実現しています。
解像度が低いせいもあって，見劣りしてしまうのはしょうがないところですが，この価格ならナットク。遊び感覚という点では，評価できるデジタル・カメラです。

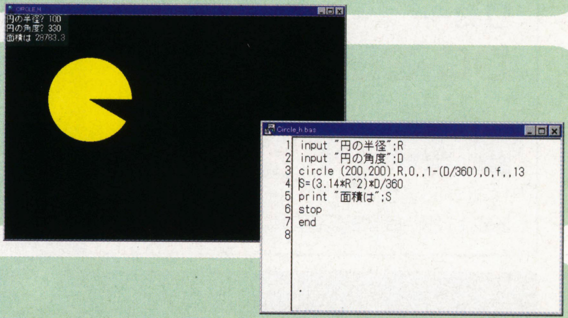
特集では，さらにくわしいデジタル・カメラの情報や，活用法を大紹介。31ページへ急げ!!

Q1

FUJITSU

N88-BASICのプログラムソースがWindowsで動くの？
はい,F-BASIC95なら動きます！

Q2「WindowsのDOS窓で動くということですか？」
いいえ、普通のウィンドウです。DOS時代の画面が一つのウィンドウ内で実行されると考えてください。

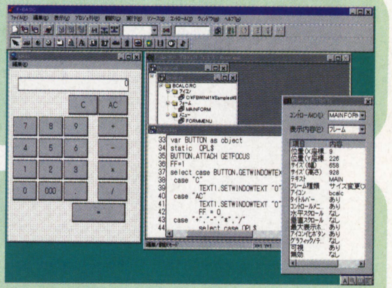


Q3「動くのはN88-BASICだけですか？」
その他にも、QuickBASIC,MS BASIC,BASIC/98,F-BASIC86などのDOS BASICとのソースとデータの互換があります。ほとんどの命令がそのまま、一部はパラメタの変更やデータコンバータを利用して、DOS時代のノウハウを活かすことができます。

Q4「Windows95に対応していますか？」
はい、対応しています。操作性はもちろんのこと、F-BASIC95で生成したプログラムは、32bitアプリケーションとなりますので、実行速度の向上や64KB以上の大きなデータを取り扱うことができます。また、ロングファイル名も取り扱うことができます。

Q5「VisualBasicとは、どう違うのですか？」
F-BASIC95は、従来からの逐次処理（手続き）型のプログラミング技法を基本にしています。一方、VisualBasicは、イベント駆動（ドリブン）型のプログラミング技法を採用しています。これまでの資産やノウハウを活用したり、これからプログラミングを学ぼうとする場合にはF-BASIC95が最適です。

Q6「98で作ったプログラムが、DOS/V機で動くのですか？」
はい、動きます。F-BASIC95が生成したプログラムは機種に依存しないので、その逆も大丈夫です。Windows95のパソコンなら、機種を問いません。また、ランタイムルーチンを結合させせることもできるので、F-BASIC95のインストールされていない環境でも実行できます。



Q7「Windowsらしいプログラムもつくれますか?ビジュアルプログラミングができますか？」
はい、できます。従来からの手続き型プログラムに少し手を加えるだけで、ダイアログボックスやスクロールバーなどGUIを利用したり、ボタンが押されるまで待つイベントドリブンプログラムへの拡張が簡単にできるのです。加えて、クリップボードやOLE連携でF-BASIC95と他アプリケーションの間でデータを利用しあう、サウンド・CD-ROMドライブをF-BASIC95プログラムから制御するなどの、Windowsの機能を充分に利用するプログラムへ拡張できます。

32bit アプリケーションが作れる

新 発 売

F-BASIC95 for Windows

プログラミングもWindowsの時代。でも、MS-DOSのプログラミングでつちかってきたプログラム・ソースやデータ、知識はムダにしたくない。Windows上でも使いたい。そんなBASICユーザの願いをかなえてくれるのが「F-BASIC95」。ユーザのプログラミングレベルに合わせて拡張もらくらく。プログラミング初心者にも最適です。音楽／映像やゲームの簡単なプログラミングからプログラミングの学習、高度な事務処理やプレゼンテーションまで、さまざまな分野で実力を発揮します。

●読み込み可能BASICプログラム：F-BASIC86、N88 BASIC、BASIC/98、QuickBASIC、MS BASIC ●取扱い可能データ：読み込み可能BASICプログラムのデータおよびVisualBasic ●マウス：必須 ●OS：Microsoft Windows 95 ●F-BASIC コンパイラ for Windows V3.1同梱（16bit版）

価格35,000円（税別）

■お問い合わせ窓口

富士通ミドルウェア株式会社
〒222 神奈川県横浜市港北区新横浜2-15-16（日興不動産ビル）
TEL.045-471-0282 FAX.045-475-1958
受付時間／9：00～12：00、13：00～17：00 月曜日～金曜日（祝日をのぞく）

＊Microsoft,Windows,MS-DOSは米国マイクロソフト社の米国及びその他の国における登録商標です。
＊その他記載されている会社及び商品名は、各社の商標及び登録商標です。＊価格には消費税は含まれておりません。

ホームページ開設 http://www.infoweb.or.jp/fmw/

VIPER
Max Drive NEW ラインナップ

超高速4倍速・最大133MHz動作/16KBライトバックキャッシュ内臓ODP登場。
AMD社・Am5x86-133MHz搭載(本製品は5V・ODPソケット/CPUソケット(168/169/237/238 ピンPGAソケット)に搭載可能なCPUアクセラレータです。)

VIPER Max Drive 586X (4X times) —— ¥39,800-
推奨小売価格（税別）

Windows 95 対応

対応機種：NEC　98MATE(Ae/As2/Be/Bs/Xe/Xs/As3/Ap2/Bp)
98MULTi(Cb2/Ce)
98FELLOW(BA3/BX3)

対応機種 拡大中　EPSON　PC-486MR/MU/MV/MS/HG/HX/RS

本製品の動作周波数は、システムクロックにより異なります。
33MHz→133MHz、25MHz→100MHz

【ご注意】左記対応機種に関しては、購入前に１度弊社までお問い合せ下さい。

VIPER 98MULTi専用ODP
Power MULTi NEW ラインナップ

98MULTi・CanBeシリーズのPC9821Cx modelS2/S3に話題のPentium-75MHz相当CPU、Cyrix社・5x86を搭載。

VIPER POWER MULTi 586-CX —— ¥49,800-
推奨小売価格（税別）

ドライバーソフト付

Windows 95 対応

- 16KBライトバック・キャッシュ内臓
- 6ステージ・スーパーパイプライン設計と分岐予測機能
- データフォワーディング機能
- 64ビット化内部浮動小数点演算ユニット（FPU）
- 低消費電力設計

本製品は今まで搭載不可能だった169ピン(SOCKET1)CPUソケットにペンティアムを搭載可能にしたユニークなODPで、これによりWindowsアプリケーションを快適に動作させます。　特許出願中

98FELLOWシリーズのPC9801BX2をPentium搭載マシンへグレードアップ。

VIPER POWER MULTi PNT-25 —— ¥53,000-
推奨小売価格（税別）

98MATEシリーズの初代PC9821AP/ASをPentium搭載マシンへグレードアップ

VIPER POWER MULTi PNT-33 —— ¥55,800-
推奨小売価格（税別）

VIPER 98MULTi専用ODP Power MULTi

Cs2、Ce2の最上位機種、3倍速、75MHz/100MHzのDX4へ

VIPER Power MULTi VM-4 —— ¥69,800-
推奨小売価格（税別）

Windows 95 対応

対応機種：　NEC　PC9821 Cs2 シリーズ

VIPER Power MULTi Ce-4 —— ¥69,800-
推奨小売価格（税別）

対応機種：　NEC　PC9821 Ce2 シリーズ

本体クロック2倍速、8Kバイトキャッシュメモリー搭載　低価格で登場。

VIPER X

386SX用 VIPER X Type S —— ¥19,800-
推奨小売価格（税別）

対応機種：　NEC　PC9801 RS、DS、ES、FS、FX、CS、GS
PC9821 S1、S2
EPSON　PC386M、VR、GE、P

※Viper X Type Sを使用していただく際、対応パソコンが赤字の場合、CPUのバージョン確認が必要です。

386DX用 VIPER X Type P —— ¥14,800-
推奨小売価格（税別）

対応機種：　NEC　PC9801 DA、RA
EPSON　PC386 S、V

EPSON Up Grade NOTE用ODP　ノートパソコンが100MHzのDX4に

VIPER Max Drive

VIPER Max Drive SUV 75 —— ¥64,800-
推奨小売価格（税別）

対応機種：　EPSON Up Grade NOTE
ASシリーズ：　AS、ASD2、ASC、ASX

- 3倍速アクセラレータ、75MHzのDX4使用

放熱対策済

VIPER Max Drive 586 G —— ¥49,800-
推奨小売価格（税別）

対応機種：　EPSON 社製　PC-486GR、GR+、GR Super

- 16KBライトバック・キャッシュ内臓
- 6ステージ・スーパーパイプライン設計と分岐予測機能
- 64ビット化内部浮動小数点ユニット（FPU）
- データーフォワーディング機能
- 低消費電力設計

CPU：Pentium 互換　Cyrix 社製 Cx5X86 100MHz

VIPER Max Drive 586 S —— ¥49,800-
推奨小売価格（税別）

対応機種：　EPSON 社製　PC-486SE、FE

- 16KBライトバック・キャッシュ内臓
- 6ステージ・スパーパイプライン設計と分岐予測機能
- 64ビット化内部浮動小数点ユニット（FPU）
- データーフォワーディング機能
- 低消費電力設計

CPU：Pentium 互換　Cyrix 社製 Cx5X86 100MHz

製造・販売元
アセットコア・テクノロジー株式会社
〒222 横浜市港北区新横浜3-6-12 日総第12ビル 9F
TEL.045-473-5261（代） FAX.045-474-0621 NIFTY ID:LDP04165

※NIFTY-Serve PC Vendor STATION D に製品情報ライブラリ、情報サロン及びユーザーサポート会議室を開設

アセットコアのアップグレードサービス

■Canbe Cb用ODP	PC-9821 Cbを486DX4-100MHzへ	価格	¥ 59,800-
■ThinkPad DX4換装	230,360,530を486DX4へ	価格	¥ 62,800-
	CPU+HDD　DX4+720MB	価格	¥123,600-

価格は税込みです。又、商品及び申込等の詳細は、お問い合わせ下さい。

※記載されている金額には消費税は含まれていません。※外観及び仕様は予告なく変更させていただく場合があります。
※各社・各製品は、各社の商標・登録商標です。

WAVE EYE 株式会社ウェーブ・アイ

全メーカー最新機種勢揃い!

全国どこでも
秋葉原特価でご提供!!
安心のウェーブ・アイが安さでパワーアップ!!

★ウェーブ・アイお得なワンポイント!
全国配送/指定日配送/
代金引換OK!!
組替自由/最高84回払/
お見積り無料!!

FAXでの注文もOK!
FAX. 0466-44-0272

お申し込みは今すぐ
通話料無料のフリーダイヤルで

商品注文専用ダイヤル
0120-00-9898 年中無休
★プランの組替自由/単品での販売も致しております。お気軽にお問合せ下さい。

NEC 98

プラン1101 PC-9821Cu10/D
PC-9821Cu10/D(一体型、P100、16MB、1.2GB、4倍速CD、288FAXモデム)……338,000円
XJ-300(富士通カラーインクジェットプリンタ)……29,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計370,800円➡ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス21,000円×4回
4,900円×36回	ボーナス18,000円×6回
6,200円×48回	ボーナス なし

プラン1102 PC-9821Ct16/F
PC-9821Ct16/F(P166、17CRT、16MB、1.6GB、4倍速4連装CD、288FAXモデム)……498,000円
MJ-510C(EPSONカラーインクジェットプリンタ)……39,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計540,800円➡ウェーブ・アイ特価

7,900円×36回	ボーナス19,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス22,000円×8回
7,200円×60回	ボーナス なし

プラン1103 PC-9821V13/S5C2(D2)
PC-9821V13/S5C2(D2)(P133、15CRT、16MB、1.2GB、6倍速CD、288FAXモデム)……308,000円
XJ-300(富士通カラーインクジェットプリンタ)……29,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計340,800円➡ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス19,000円×4回
4,000円×36回	ボーナス22,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス なし

プラン1104 PC-9821V16/M7C2(D2)
PC-9821V16/M7C2(D2)(P166、17CRT、32MB、3GB、6倍速CD、288FAXモデム)……600,000円
MJ-810C(EPSONカラーインクジェットプリンタ)……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計662,800円➡ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス30,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス28,000円×8回
9,700円×60回	ボーナス なし

プラン1105 PC-9821V20/M7C2(D2)
PC-9821V20/M7C2(D2)(P200、タワー型、17CRT、32MB、3GB、6倍速CD、288FAXモデム) 690,000円
BJC-610JW(Canonカラーバブルジェットプリンタ)……79,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計772,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,000円×48回	ボーナス31,000円×8回
7,000円×60回	ボーナス29,000円×10回
10,200円×72回	ボーナス なし

プラン1106 PC-9821Xa16/W16
PC-9821Xa16/W16(P166、16MB、1.6GB、6倍速CD) 358,000円
15インチマルチスキャンディスプレイ……56,000円
XJ-300(富士通カラーインクジェットプリンタ)… 29,800円
プリンタケーブル……3,000円
CP-100(EPSON、デジタルカメラ)…… 69,800円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計516,600円➡ 特価 329,800円

6,900円×36回	ボーナス23,000円×6回
3,900円×48回	ボーナス27,000円×8回
7,000円×60回	ボーナス なし

プラン1107 PC-9821Xv20/W30
PC-9821Xv20/W30(P200、32MB、3GB、8倍速CD)……580,000円
CPD-17SF8R(SONY、17トリニトロンマルチスキャンディスプレイ)……99,800円
BJC-610JW(Canonカラーバブルジェットプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計762,600円➡ウェーブ・アイ特価

8,900円×48回	ボーナス28,000円×8回
6,800円×60回	ボーナス27,000円×10回
9,800円×72回	ボーナス なし

プラン1108 PC-9821Nb10/S10F
PC-9821Nb10/S10F(P100、10.4"TFT、16MB、1GB、4倍速CD、288FAXモデム)……418,000円
MJ-510C(EPSONカラーインクジェットプリンタ)……39,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計460,800円➡ウェーブ・アイ特価

6,900円×36回	ボーナス21,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス19,000円×8回
6,800円×60回	ボーナス なし

プラン1109 PC-9821La10/S8
PC-9821La10/S8(P100、10.4"TFT、16MB、810MB、288FAXモデム、ワープロ・表計算ソフト)……410,000円
BJC-35V(Canon超小型カラーバブルジェットプリンタ)……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計467,800円➡ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス20,000円×6回
4,900円×48回	ボーナス19,000円×8回
6,700円×60回	ボーナス なし

プラン1110 PC-9821Na12/S10F
PC-9821Na12/S10F(P120、12.1"TFT、16MB、1GB、4倍速CD、288FAXモデム)……538,000円
XJ-300(富士通カラーインクジェットプリンタ)……29,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計570,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス22,000円×6回
6,900円×48回	ボーナス18,000円×8回
8,200円×60回	ボーナス なし

IBM 新型 アプティバ

プラン1151 Aptiva J3C(Y)
Aptiva J3C(P133、14MB、2GB、15"CRT、CD、288FAXモデム)
MJ-510C(EPSONカラーインクジェットプリンタ)……39,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価
お電話でお問い合せ下さい

プラン1152 Aptiva H5E
AptivaH5E(P150、16MB、2.5GB、17"CRT、CD、288FAXモデム)
MJ-510C(EPSONカラーインクジェットプリンタ)……39,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価
お電話でお問い合せ下さい

プラン1153 Aptiva H6E
AptivaH6E(P166、32MB、2.5GB、17"CRT、CD、288FAXモデム)
BJC-610JW(Canonカラーバブルジェットプリンタ)……69,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価
お電話でお問い合せ下さい

プラン1154 Aptiva H7E
AptivaH7E(P200、32MB、3.2GB、17"CRT、CD、288FAXモデム)
BJC-455J(Canonカラーバブルジェットプリンタ、A3対応)……79,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価
お電話でお問い合せ下さい

プラン1115 ThinkPad535-KF8
ThinkPad535-KF8(P120、8MB、810MB、10.4"TFT、LotusSuperOffice)
BJC-35V(Canon超小型カラーバブルジェットプリンタ)……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス18,000円×6回
4,900円×48回	ボーナス22,000円×8回
7,200円×60回	ボーナス なし

東芝

プラン1156 Satelite Pro420CDT
Satelite Pro420CDT(P100、8MB、810MB、11.3"TFT、6倍速CD)……438,000円
8MBメモリ……60,000円
XJ-300(富士通カラーインクジェットプリンタ)……29,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計530,800円➡ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス20,000円×6回
3,900円×48回	ボーナス25,000円×8回
6,700円×60回	ボーナス なし

プラン1157 PORTEGE650CT
PORTEGE650CT(P133、16MB、1.3GB、11.3"TFT、288FAXモデム)……558,000円
MJ-810C(EPSONカラーインクジェットプリンタ)……59,800円
プリンターケーブル……3,000円
定価合計620,800円➡ウェーブ・アイ特価

8,000円×48回	ボーナス22,000円×8回
5,500円×60回	ボーナス25,000円×10回
8,400円×72回	ボーナス なし

プラン1118 Libretto20-1225JT
Libretto20-1225JT(DX4/75、8MB、270MB、6.1"TFT)……178,000円
12MBメモリ……19,000円
PCML288(28.8kbpsFAXモデムカード)……29,800円
定価合計226,800円➡ウェーブ・アイ特価

8,000円×18回	ボーナス20,000円×3回
4,900円×24回	ボーナス21,000円×4回
5,800円×36回	ボーナス なし

マッキントッシュ

プラン1119 Mac Performa5420
MacPerforma5420(PC603e/120、16MB、1.6GB、4倍速CD、TV/FMチューナ、15"CRT、288FAXモデム)
BJC-600S(Canonカラーバブルジェットプリンタ)……79,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,900円×36回	ボーナス20,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス26,000円×8回
8,600円×60回	ボーナス なし

プラン1120 PowerMac8500/132
PowerMac8500/132(PC604/132、16MB、1.2GB、4倍速CD)
キーボード……20,000円
CPD-17SF8R(SONY、17"トリニトロンマルチスキャンディスプレイ) 99,800円
BJC-600S(Canonカラーバブルジェットプリンタ)……79,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

7,900円×48回	ボーナス21,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス27,000円×10回
8,200円×72回	ボーナス なし

EPSON

プラン1161 VM-520TP
VM-520TP(P200、16MB、2GB、6倍速CD、PD、288FAXモデム)
CPD-17SF8R(SONY、17"トリニトロンマルチスキャンディスプレイ)……99,800円
MJ-510C(EPSONカラーインクジェットプリンタ) 39,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

8,900円×48回	ボーナス19,000円×8回
5,900円×60回	ボーナス25,000円×10回
8,700円×72回	ボーナス なし

プラン1122 VM-516TS17
VM-516TS17(P166、17CRT、16MB、2GB、288FAXモデム、6倍速4連装CD)
BJC-610JW(Canonカラーバブルジェットプリンタ)……69,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

8,900円×36回	ボーナス19,000円×6回
5,900円×48回	ボーナス21,000円×8回
7,800円×60回	ボーナス なし

プラン1123 VN-512ET
VN-512ET(P120、11.3"TFT、6倍速CD、16MB、1.3GB)……518,000円
XJ-300(富士通カラーインクジェットプリンタ)……29,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計550,800円➡ 特価 358,000円

8,500円×36回	ボーナス19,000円×6回
4,900円×48回	ボーナス25,000円×8回
7,600円×60回	ボーナス なし

プラン1124 VN-513ET
VN-513ET(P133、12.1"TFT、6倍速CD、16MB、1.3GB)……598,000円
BJC-455J(Canonカラーバブルジェットプリンタ、A3対応)……79,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計680,800円➡ウェーブ・アイ特価

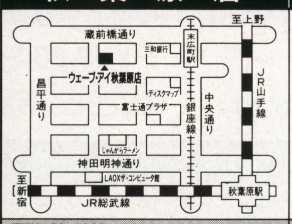
8,900円×48回	ボーナス21,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス26,000円×10回
9,000円×72回	ボーナス なし

WOODY

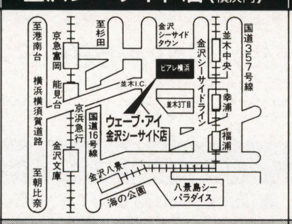
プラン1125 CF-32KPX
CF-32KPX(一体型、P133、16MB、1.28GB、4倍速4連装CD、PD、TVチューナ、288FAXモデム)……398,000円
BJC-210J(Canonカラーバブルジェットプリンタ)……29,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計430,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,800円×24回	ボーナス26,000円×4回
5,900円×36回	ボーナス23,000円×6回
7,600円×48回	ボーナス なし

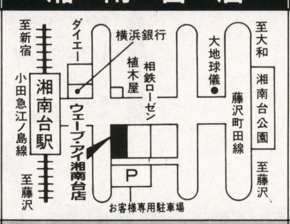
スタッフ募集!!
●正社員
●アルバイト
※18〜30才まで
経験者優遇
※委細面談、当社規定により優遇致します。
☎0466-44-0432
担当/小林・小黒(受付/月〜金 10:00〜18:00)

秋葉原店


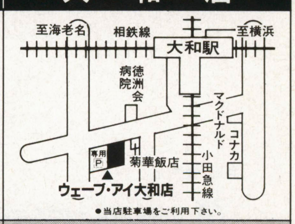
TEL.03-5296-2433 千代田区外神田3-8-17 渡辺ビル

金沢シーサイド店(ビアレ横浜内)


TEL.045-786-9995 横浜市金沢区並木2-13-7 ビアレ横浜3F

湘南台店


TEL.0466-43-1771 藤沢市湘南台1-10-1

大和店


TEL.0462-63-9898 大和市中央5-6-29

ウェーブ・アイはNECマイコンプラザ・

ご安心ください。これが専門店ウェーブアイのサポートです

最長5年保証
（対象機種：ウェーブアイでご購入いただいたパソコン）

わずかな掛金で最長5年間無料修理！なんと免責ゼロ！
■お申し込みダイヤル 0466-44-0488

ダイヤルサポート
（対象機種：富士通、IBM）

わずか年会費5000円でわからないことが聞き放題。これはうれしい！
ウェーブアイダイヤルサポート会員（WDS会員）募集中!!
■入会お申し込みダイヤル 0466-44-0488

出張サポート
（対象機種：富士通）

最初の組み立てから、ソフトのインストール、インターネット接続、ウィルス駆除などあなたのお宅までお伺い致します。（有料）
（WDS会員なら会員特別料金でご利用できます）■出張サポート申し込みダイヤル0466-44-0488

デスクパワーはウェーブ・アイで、価格には絶対の自信あり!!
一番最後にお電話下さい。どこよりも安くしますよ!!
●受付時間／午前10:00～夜8:00まで

商品注文専用ダイヤル
0120-00-9898
★プランの組替自由！単品での販売も致しております。お気軽にお問合せ下さい。

富士通

プラン1126 FMV5DSE15インチモデル
FMV5DSE15インチモデル
カラーインクジェットプリンタ……29,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
特価219,800円

9,800円×18回	ボーナス25,000円×3回
6,900円×24回	ボーナス21,000円×4回
7,200円×36回	ボーナス なし

プラン1127 FMV5DSE27
FMV5DSE27（P133、16MB、1.6GB、288FAXモデム、17″CRT、6倍速CD）……348,000円
MJ-510C（EPSONカラーインクジェットプリンタ）……39,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計390,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,800円×24回	ボーナス18,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス23,000円×6回
6,900円×48回	ボーナス なし

プラン1128 FMV5DCE2
FMV5DCE2（一体型、P120、16MB、1GB、288FAXモデム、6倍速CD）……278,000円
XJ-300（富士通カラーインクジェットプリンタ）……29,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計310,800円➡ウェーブ・アイ特価

7,000円×24回	ボーナス19,000円×4回
4,000円×36回	ボーナス18,000円×6回
5,500円×48回	ボーナス なし

プラン1129 FMV5DSP25
FMV5DSP25（P150、16MB、1.6GB、288FAXモデム、6倍速CD、15″CRT）……348,000円
MJ-810C（EPSONカラーインクジェットプリンタ）……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計410,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×24回	ボーナス22,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス20,000円×6回
7,300円×48回	ボーナス なし

プラン1130 FMV5DSP27
FMV5DSP27（P150、16MB、1.6GB、288FAXモデム、6倍速CD、17″CRT）……388,000円
BJC-455J（Canonカラーバブルジェットプリンタ、A3対応）……79,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計470,800円➡ウェーブ・アイ特価

7,900円×36回	ボーナス18,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス21,000円×8回
7,100円×60回	ボーナス なし

プラン1131 FMV5DTE25
FMV5DTE25（P133、16MB、1.6GB、288FAXモデム、6倍速CD、15″CRT）……358,000円
MJ-810C（EPSONカラーインクジェットプリンタ）……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計420,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×24回	ボーナス24,000円×4回
5,900円×36回	ボーナス22,000円×6回
7,500円×48回	ボーナス なし

プラン1132 FMV5DTS27
FMV5DTS27（P150、16MB、2.1GB、288FAXモデム、6倍速CD、17″CRT）……438,000円
BJC-410J（Canonカラーバブルジェットプリンタ、A3対応）……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計500,800円➡ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス24,000円×8回
7,500円×60回	ボーナス なし

プラン1133 FMV5DTS2M
FMV5DTS2M（P150、16MB、2.1GB、288FAXモデム、6倍速CD、17″CRT、MO搭載）……488,000円
BJC-610JW（Canonカラーバブルジェットプリンタ、A3対応）……69,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計560,800円➡ウェーブ・アイ特価

8,900円×36回	ボーナス24,000円×6回
5,900円×48回	ボーナス25,000円×8回
8,400円×60回	ボーナス なし

プラン1134 FMV5DTP27
FMV5DTP27（P166、16MB、2.1GB、288FAXモデム、8倍速CD、17″CRT）……588,000円
BJC-455（Canonカラーバブルジェットプリンタ、A3対応）……79,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計670,800円➡ウェーブ・アイ特価

8,000円×48回	ボーナス25,000円×8回
5,900円×60回	ボーナス25,000円×10回
8,800円×72回	ボーナス なし

プラン1135 FMV5DCM2
FMV5DCM2（一体型、P120、16MB、1GB、288FAXモデム、6倍速CD、MPEG/TVチューナー）……338,000円
BJC-210J（Canonカラーバブルジェットプリンタ、A3対応）……29,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計370,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス19,000円×4回
4,900円×36回	ボーナス21,000円×6回
6,600円×48回	ボーナス なし

プラン1136 FMV52NA2S
FMV52NA2S（P120、16MB、1GB、11.3″TFT、6倍速CD）……488,000円
XJ-300（富士通カラーインクジェットプリンタ）……29,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計520,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
5,900円×48回	ボーナス23,000円×8回
8,100円×60回	ボーナス なし

プラン1137 FMV53NA2S
FMV53NA2S（P133、16MB、1GB、12.1″TFT、6倍速CD）……558,000円
BJC-35V（Canon超小型カラーバブルジェットプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計615,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×36回	ボーナス28,000円×6回
6,900円×48回	ボーナス27,000円×8回
9,500円×60回	ボーナス なし

プラン1138 FMV-TOWNS-GE
FMV-TOWNS-GE（P120、16MB、1.2GB、15″CRT、CD、TOWNS）……358,000円
XJ-300（富士通カラーインクジェットプリンタ）……29,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計390,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,800円×24回	ボーナス18,000円×4回
5,500円×36回	ボーナス20,000円×6回
6,900円×48回	ボーナス なし

プラン1139 FMV-TOWNS-GM
FMV-TOWNS-GM（P120、16MB、1.2GB、15″CRT、CD、TOWNS、TVチューナー）……418,000円
MJ-510C（EPSONカラーインクジェットプリンタ）……39,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計460,800円➡ウェーブ・アイ特価

7,900円×36回	ボーナス15,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス19,000円×8回
6,800円×60回	ボーナス なし

周辺機器
デジタルカメラ★★★★★★★

CP-100（エプソン）	29,800円
DC-2（リコー）	57,000円
DC-20（コダック）	29,000円
DC-2L（リコー）	70,000円
DS-7（フジ）	52,000円
ES-1000（チノン）	29,000円
ES-3000（チノン）	66,000円
POWERSHOT600（キヤノン）	94,000円
RD-175（ミノルタ）	539,800円

アウトレット

Aptiva740（中古極上）	148,000円
Aptiva766	209,800円
Aptiva784	219,800円
CF-32FP	189,800円
CF-32GP	119,800円
FMV5DCE1/3	154,800円
FMV5DSE51	189,800円
FMV5DSE51A	148,000円
FMV5DTE51/53	189,800円
FMV5DH（P133、WIN3.1）	185,000円
FMV5DSX（P120、WIN3.1）	138,000円
FMV5DS（P100、WIN3.1）	119,800円
FMV5DC（P90、WIN3.1）	99,800円
FMV5DT（P133、タワー、WIN3.1）	208,000円
GS0755A9	169,800円
PC-9821Cb10/TB	189,800円
PC-9821Cb3/TB	168,000円
PC-9821La7/D5	158,000円
PC-9821Nb7/C8	187,000円
PC-9821Nd2/5	99,800円
ThinkPad365ED-J44	178,000円
VN-513ST	348,000円

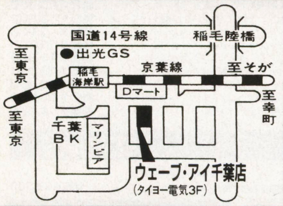
超お買得アウトレット!!

FMV-TOWNS-GS1	FMV-TOWNS-GT1	FMV-TOWNS-H
（Pentium90、8MB、850MB、4倍速CD、15インチCRT、Win95）一太郎、ロータス123インストール済！	（Pentium90、8MB、850MB、4倍速CD、15インチCRT、Win95）MPEG、TVチューナーカード搭載！一太郎、ロータス123インストール済	（Pentium120、16MB、850MB、4倍速CD、Win95）限定10セット
特価129,800円 限定30セット	特価149,800円 限定10セット	特価129,800円

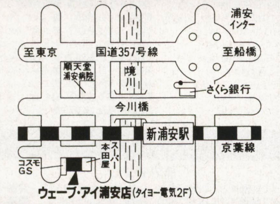
お葉書でのご注文もOK!!
■振込先
横浜銀行 湘南台支店
当座0000467

252-□□
神奈川県藤沢市湘南台1-11-5
門倉ビル3F
ウェーブ・アイ行
通信販売課

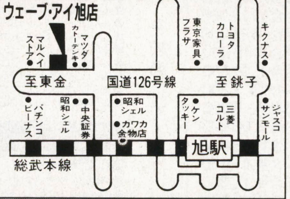
注文書
1. お名前
2. 住所
3. 電話番号
4. 年齢
5. 職業
6. 保護者名（未成年者の方）
7. 商品名
8. 支払方法（現金一括・クレジット）
9. 雑誌名
★クレジットの場合
月々○円×○回
ボーナス○円×○回

千葉店


TEL.043-279-7118 千葉市美浜区高洲3-14-2

浦安店


TEL.0473-53-7632 浦安市今川1-13-27 2F

旭店


TEL.0479-64-2115 千葉県旭市二-2855

WAVE EYE
株式会社ウェーブ・アイ
神奈川県藤沢市湘南台1-11-5 門倉ビル3F

富士通FMLABだから安心!!

WAVE EYE 株式会社ウェーブ・アイ

P&Aならではの新品パソコン 5年保証

<業界No,1のP&Aメンテナンスサポート>

最高の保証システム

① 業界最長の新品パソコン5年保証（メーカー1年+P&A4年保証）
（※モニター・プリンターは3年保証、一部商品は除きます）
② 初期不良交換OK!!
③ 配達日の指定もOK!!
√ 夜間配送だってOK!!
（※PM 6:00～PM 8:00の間、一部地域は除きます）

便利でお得なお支払いシステム

① 翌月一括払い、金利/手数料無料!!
② 業界No,1の超低金利!!
③ 現金一括払いも当然OK!!
√ 9ヶ月先からのスキップ払いもOK!!
⑤ ボーナスだけでの10回払いもOK!!
≈ 84回までの分割、ボーナス併用もOK!!
Δ ステップアップクレジットだってOK!!
⑧ 大学生の方にはカレッジクレジットもご利用になれます。
⑨ 月々のお支払いは、なんと¥1,000から!!
⑩ 商品到着払いOK!!（代引き手数料が必要となります。10万円まで900円）

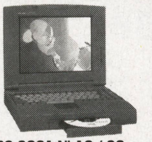
法人向けリースシステム
業務に最適なシステムを構築致します。損金処理が可能なリース契約を是非ご利用下さい。

P&A for Internet!! URL☞http://www.bekkoame.or.jp/~panda-kk

お待たせしました。いよいよピー・アンド・エーもインターネットで情報発信!!
毎日更新の最新価格情報!! 通信販売の受け付けもOK。ぜひ御利用下さい!!

注目!! 冬のボーナス一括払い手数料（金利）無料（11月末/12月末のいずれかをご指定下さい。）

NEC NOTE （送料¥1,000）



PC-9821 Nb10 / S8
- Pentium / 100MHz・16MB
- 10.4インチTFTカラー
- HDD:810MB（WIN95）
- 4倍速CD-ROM

定価¥368,000
➤ P&A特価¥242,800

PC-9821 Nb10 / S10F
- Pentium / 100MHz・16MB
- 10.4インチTFTカラー
- HDD:1GB（WIN95）
- CD-ROM・FAXモデム

定価¥418,000
➤ P&A特価¥275,800

PC-9821 Na12 / S10F
- Pentium / 120MHz・16MB
- 12.1インチTFTカラー
- HDD:1GB / FAXモデム
- 4倍速CD-ROM

定価¥538,000
➤ P&A特価¥354,800

PC-9821 Na15 / X14
- Pentium / 150MHz・16MB（EDO）
- 12.1インチTFTカラー
- HDD:1.4GB（Win95）
- 8倍速CD-ROM

定価¥750,000
➤ P&A特価¥494,800

- PC-9821 Nb10 / 5 …… 定価¥298,000 ➤ 特価¥193,800
- PC-9821 Na12 / S8 …… 定価¥488,000 ➤ 特価¥302,800
- PC-9821 La10 / S8 modelC / D …… 定価¥410,000 ➤ 特価¥258,000

NEC-98シリーズ （送料¥2,000）

- PC-9821 V12 / S5R model C / D …… 定価¥313,000 ➤ 特価¥169,800
- PC-9821 V13 / S5 model C2 / D2 …… 定価¥308,000 ➤ 特価¥194,800
- PC-9821 V13 / S5 model E2 / F2 …… 定価¥338,000 ➤ 特価¥233,800
- PC-9821 V16 / S5 model C2 / D2 …… 定価¥368,000 ➤ 特価¥229,800
- PC-9821 V13 / M7 model C2 / D2（ミニタワー型）…… 定価¥408,000 ➤ 特価¥265,800
- PC-9821 V16 / M7 model C2 / D2（ミニタワー型）…… 定価¥600,000 ➤ 特価¥389,800
- PC-9821 V20 / M7 model C2 / D2（ミニタワー型）…… 定価¥690,000 ➤ 特価¥469,800
- PC-9821 V20 / M7 model E2 / F2（ミニタワー型）…… 定価¥720,000 ➤ 特価¥496,800

- PC-9821 Cu10 / D model A / B …… 定価¥338,000 ➤ 特価¥216,800
- PC-9821 Ct16 / F model A / B …… 定価¥498,000 ➤ 特価¥317,800
- PC-9821 Cr13 / T model A / B …… 定価¥398,000 ➤ 特価¥259,800

- PC-9821 Xc13 / S5modelA / B（15"CRT付）【限定】…… 定価¥308,000 ➤ 特価¥189,800
- PC-9821 Xc13 / M7modelA / B（17"CRT付）【限定】…… 定価¥408,000 ➤ 特価¥248,000
- PC-9821 Xa13 / W12 + MF-8515F …… 定価¥327,800 ➤ 特価¥220,800
- PC-9821 Xa16 / W16 + MF-8515F …… 定価¥397,800 ➤ 特価¥262,800
- PC-9821 Xa16 / W30 + MF-8515F …… 定価¥507,800 ➤ 特価¥337,800
- PC-9821 Xv13 / W16 + MF-8515F …… 定価¥387,800 ➤ 特価¥259,800
- PC-9821 Xv20 / W30 + MF-8515F …… 定価¥619,800 ➤ 特価¥417,800
- PC-9821 Ra20 / N12 + MF-8515F …… 定価¥437,800 ➤ 特価¥302,800

Fujitsu FMVシリーズ （送料¥2,000）

人気爆発！日本の新標準機。全機種インターネットOK!!

今、最も話題の NEW DESK POWER

- CE（FMV5DCE-21 / 22 / 23）…… 定価¥278,000 ➤P&A特価TEL下さい!!
- CM（FMV5DCM-21 / 22 / 23）…… 定価¥338,000 ➤P&A特価TEL下さい!!
- SE（FMV5DSE-251 / 252 / 253）…… 定価¥308,000 ➤P&A特価TEL下さい!!
- SE（FMV5DSE-271 / 272 / 273）…… 定価¥348,000 ➤P&A特価TEL下さい!!
- SP（FMV5DSP-251 / 252 / 253）…… 定価¥348,000 ➤P&A特価TEL下さい!!
- SP（FMV5DSP-271 / 272 / 273）…… 定価¥388,000 ➤P&A特価TEL下さい!!
- TE（FMV5DTE-251 / 252 / 253）…… 定価¥358,000 ➤P&A特価TEL下さい!!
- TS（FMV5DTS-271 / 272 / 273）…… 定価¥438,000 ➤P&A特価TEL下さい!!
- TS-M（FMV5DTS-271M / 272M / 273M）…… 定価¥488,000 ➤P&A特価TEL下さい!!
- TP（FMV5DTP-271M / 272M / 273M）…… 定価¥588,000 ➤P&A特価TEL下さい!!

PC-98MATE X・Rのモニターを変更の場合は

（ご注意）VALUE・STAR等のCRTセットモデルはモニターの変更はできません。
<<セットのモニター = MF-8515（iiyama / 15"・0.28）…… 定価¥39,800>>

- MF-8517E（iiyama）（17"・0.28）…… 定価¥69,800に変更の場合¥22,800
- MF-8617E（iiyama）（17"・0.26）…… 定価¥79,800に変更の場合¥27,800
- MF-8617ES（iiyama）（17"・0.26）…… 定価¥84,800に変更の場合¥31,800
- MT-8617E（iiyama）（17"・0.25ダイヤトロン）…… 定価¥89,800に変更の場合¥35,800
- MT-8617ES（iiyama）（17"・0.25ダイヤトロン）…… 定価¥94,800に変更の場合¥41,800
- MF-8221E（iiyama）（21"・0.28）…… 定価¥168,000に変更の場合¥112,000
- MT-8521E（iiyama）（21"・0.3ダイヤトロン）…… 定価¥198,000に変更の場合¥135,000
- RD-17GXII（三菱）（17"・0.25ダイヤトロン）…… 定価¥128,000に変更の場合¥46,800
- RD-17GII（三菱）（17"・0.25ダイヤモンドトロン）…… 定価¥198,000に変更の場合¥49,800
- PC-KM153R（NEC）（15"・0.28）限定 …… 定価¥69,800に変更の場合マイナス¥3,200
- PC-KM153R2（NEC）（15"・0.28）…… 定価¥69,800に変更の場合¥5,800
- PC-KM155（NEC）（15"・0.25クロマクリア管）NEW …… 定価¥79,800に変更の場合¥20,800
- PC-KM173R（NEC）（17"・0.28）…… 定価¥118,000に変更の場合¥38,800
- PC-KM175（NEC）（17"・0.25クロマクリア管）NEW …… 定価¥118,000に変更の場合¥41,800
- PC-TM151（NEC）（15"・0.28・TV付）…… 定価¥79,800に変更の場合¥11,800
- PC-TM171（NEC）（17"・0.28・TV付）…… 定価¥128,000に変更の場合¥55,000
- LCM-17FX（ロジテック）（17"）…… 定価¥79,800に変更の場合¥26,500
- CPD-15SF8（SONY）（15"・0.25トリニトロン）…… 定価¥64,800に変更の場合¥15,000
- CPD-17SF8R（SONY）（17"・0.25トリニトロン）…… 定価¥99,800に変更の場合¥40,800
- EV151（TAXAN）（15"・0.25トリニトロン）…… 定価¥74,800に変更の場合¥10,800

を加算して下さい。

今月の特選品

■ NEC（New VALU STAR）
PC-9821 V13 / S5 model C2 / D2
- Pentium / 133MHz・16MB
- HDD:1.2GB（一太郎他）
- CD-ROM・FAXモデム

※ 15"CRT付
定価¥308,000の品
P&A特価¥194,800

■ NEC（98MATE-X）
（高拡張性のミニタワー型）
PC-9821 V13 / M7model C2 / D2
- Pentium / 133MHz・16MB（EDO）
- HDD:1.6GB（Win95他）
- 6倍速CD-ROM・FAXモデム

※ 17"CRT付
定価¥408,000の品
P&A特価¥265,800

■ NEC（New CanBe!）
PC-9821 Ct16 / F model A / B
- Pentium / 166MHz・16MB
- HDD:1.6GB（一太郎他）
- MIDI音源標準搭載
- 買ってすぐインターネット!!

定価¥498,000の品
P&A特価¥317,800

■ iiyama
（17インチマルチスキャンCRT）
MT-8617E
- ダイアモンドトロン
- AGピッチ：0.25

定価¥89,800の品
P&A特価¥68,800

■ NEC
（17インチマルチシンクCRT）
PC-KM175
- クロマクリア管
- マスクピッチ：0.25

定価¥118,000の品
P&A特価¥74,800

■ NEC（98MATE-X）
（高信頼性のミニタワー機）
PC-9821 Xv13 / W16
- Pentium / 133MHz・16MB(EDO)
- HDD:1.6GB（Win95他）
- CD-ROM・ネットワーク機能

※ CRTは別売
定価¥348,000の品
P&A特価¥226,800

■ NEC（98MATE・X）
（先進のネットワーク機能と汎用性）
PC-9821 Xa13 / W12
- Pentium / 133MHz・16MB（EDO）
- HDD:1.2GB（Win95）
- 6倍速CD-ROM

※ CRTは別売です。
定価¥288,000の品
P&A特価¥187,800

プリンター（PCケーブル付） （送料¥1,000）

■ Canon BJC-455J
（BJカラープリンター）
- A3対応 ●ハイスピード720dpi

定価¥79,800
P&A特価¥56,800

■ EPSON 限定品 MJ-900C
（BJカラープリンター）
- Aサイズ ●超高画質カラー

定価¥108,000
P&A特価¥39,800

■ NEC
PC-PR101 / J110R
【PICTY・110R】
カラー・インクジェット・プリンター
定価¥49,800
P&A特価¥17,800

■ NEC 限定品
PC-PR101 / J180
【PICTY・180】
カラー・インクジェット・プリンター
- 600×300dpi（カラー）●180字/秒・ASF付

定価¥64,800
P&A特価¥23,800

■ EPSON
MJ-510C（カラリオ）
- セミ720dpi
- PCケーブル付き

定価¥39,800
P&A特価¥23,800

■ EPSON
MJ-810C（カラリオ）
- 720dpi
- PCケーブル付

定価¥59,800
P&A特価¥35,800

■ NEC
- PC-PR101 / J110R …… 定価¥49,800 ➤ 特価¥17,800
- PC-PR101 / J180 …… 定価¥64,800 ➤ 特価¥23,800
- PC-PR101 / J200 …… 定価¥49,800 ➤ 特価¥29,800
- PC-PR101 / J400 …… 定価¥79,800 ➤ 特価¥51,500
- PC-PR201 / 65LA …… 定価¥148,000 ➤ 特価¥97,800
- PC-PR201 / 65 …… 定価¥115,000 ➤ 特価¥69,800
- PC-PR201 / 40 …… 定価¥59,800 ➤ 特価¥38,800
- PC-PR820 …… 定価¥160,000 ➤ 特価¥112,800
- PC-PR830L …… 定価¥79,800 ➤ 特価¥56,800
- PC-PR1000LW【NEW】…… 定価¥64,800 ➤ 特価¥48,800
- PC-PR2000E …… 定価¥198,000 ➤ 特価¥129,000

■ EPSON
- MJ-510C …… 定価¥39,800 ➤ 特価¥23,800
- MJ-810C …… 定価¥59,800 ➤ 特価¥35,800
- MJ-910C …… 定価¥89,800 ➤ 特価¥45,800
- MJ-3000C …… 定価¥99,800 ➤ 特価¥72,800
- MJ-5100C …… 定価¥148,000 ➤ 特価¥108,000
- VP-600 …… 定価¥74,800 ➤ 特価¥48,800
- VP-1100 …… 定価¥79,800 ➤ 特価¥46,000
- VP-1800 …… 定価¥99,800 ➤ 特価¥73,800
- LP-700W【NEW】…… 定価¥69,800 ➤ 特価¥48,800
- LP-1700 …… 定価¥108,000 ➤ 特価¥79,800
- LP-8200 …… 定価¥188,000 ➤ 特価¥138,000
- LP-9200 …… 定価¥258,000 ➤ 特価¥182,800

■ Canon
- BJ-30V …… 定価¥39,800 ➤ 特価¥21,800
- BJC-35V …… 定価¥54,800 ➤ 特価¥29,500
- BJC-210J …… 定価¥29,800 ➤ 特価¥19,800
- BJC-400J …… 定価¥59,800 ➤ 特価¥25,500
- BJC-410J …… 定価¥59,800 ➤ 特価¥38,500
- BJC-610JW …… 定価¥69,800 ➤ 特価¥49,800
- LBP-210 …… 定価¥59,800 ➤ 特価¥43,800
- LBP-310 …… 定価¥79,800 ➤ 特価¥57,800
- LBP-830 …… 定価¥278,000 ➤ 特価¥184,800
- LBP-720 …… 定価¥198,000 ➤ 特価¥138,000
- LBP-730 …… 定価¥248,000 ➤ 特価¥169,800

■ ALPS
- MD-2000J …… 定価¥79,800 ➤ 特価¥47,800
- MD-4000J …… 定価¥89,800 ➤ 特価¥70,800

スキャナー （送料¥1,000）

■ EPSON FS-1200 WINS / P
- フイルムスキャナ,1200dpi

定価¥69,800
特価¥52,000

■ EPSON GT-5000 WINP / WINS
- A4／300dpi

定価¥59,800
特価¥39,800

■ EPSON
- GT-8500 WIN（1024階調／400dpi）…… 特価¥59,,800
- GT-9500 WIN（4096階調／600dpi）【NEW】…… 特価¥99,800

■ HP
- SCAN JET 4C（600dpi,1パススキャン,98用）…… 特価¥102,000
- SCAN JET 4P（300dpi,OCRソフト付,98用）…… 特価¥62,800

■ シャープ
- JX-250W2（400dpi）…… 特価¥49,800

■ Fuji
- FV-10 …… 特価¥58,800

■ アルファーデータ
- ASC-600N（600dpi、シートフィーダ式）…… 特価¥26,800

アクセラレータ / その他 （送料¥1,000）

■ EPSON カラリオPHOTO CP-100
- 高解像度35万画素
- 5種類の「カラリオ・ソフト付」
- 接続ケーブル付

定価¥69,800
P&A特価¥30,800

■ ウインドウアクセラレータ
- GA-DRV4 / 98（I/O.Cバス用、VRAM-4M、SB付）…… 特価¥18,200
- GA-DRV2 / PCI（I/O.PCIバス用、VRAM-2M）…… 特価¥12,500
- GA-PG3D2 / 98PCI（I/O.PCIバス用、VRAM-2M、3D対応）…… 特価¥15,800
- GA-PG3D4 / 98PCI（I/O.PCIバス用、VRAM-4M、3D対応）…… 特価¥19,800
- GA-DRV4 / PCI（I/O.PCIバス用、VRAM-4M）…… 特価¥15,800
- GA-968V2 / PCI（I/O.PCIバス用、VRAM-2M）…… 特価¥20,100
- GA-968V4 / PCI（I/O.PCIバス用、VRAM-4M）…… 特価¥28,300
- GA-KIT-98CI（I/O.PCIバス用接続キット）…… 特価¥3,300
- WGN-V4（メルコ.Cバス用、VRAM-4M、ソフトMPG）…… 特価¥18,000
- WSN-V2（メルコ.Cバス用、VRAM-2M、PCM）…… 特価¥21,000
- WSN-V4（メルコ.Cバス用、VRAM-4M、PCM）…… 特価¥23,300

- WSN-V2M（メルコ.Cバス用、VRAM、MPG、PCM）…… 特価¥31,000
- WGP-VG2（メルコ.PCIバス用、VRAM-2M、3D対応）…… 特価¥13,300
- WGP-VG4（メルコ.PCIバス用、VRAM-4M、3D対応）…… 特価¥19,400
- WinDuo（キュービジョン、Cバス用、FM、PCM）…… 特価¥35,600

- SRO-F（WSN-V2M用、FM音源チップ）…… 特価¥4,800
- TVW-N98（関西電機、TVチューナ）…… 特価¥9,800
- TVW-PN98（関西電機、ビデオキャプチャー）…… 特価¥28,800
- TVW-PTVT（関西電機、TVチューナ）…… 特価¥9,500
- TVW-PMPEG（関西電機、MPEG再生）…… 特価¥14,300
- MBN-D（メルコ、MPEG+オーバーレイボード）…… 特価¥23,300
- TVCC-1（C・テクニカ、PCMCIA用、TV&キャプチャ）…… 特価¥41,100
- TVA-1（C・テクニカ、スタンドアローン式TVチューナ）…… 特価¥27,200
- XRGB-1（電波新聞社、ゲーム出力アダプタ）…… 特価¥20,800
- スロット-3C（C・テクニカ、組立式3スロット拡張ボックス）…… 特価¥12,600
- FAN-98（C・テクニカ、ノート用ファンユニット）…… 特価¥3,900
- MC-RS98（マイクロコア、高速RS232Cボード）…… 特価¥12,200
- RSB-3000（メディアインテリジェント、高速RS232Cボード）…… 特価¥11,600
- GV-MTV / 98（I/O多機能ビデオボード）…… 特価¥35,000
- EZ110A（エプソン、Zipドライブ）…… 特価¥20,800
- LZD-100E（ロジテック、Zipドライブ、ケーブル付）…… 特価¥18,800
- LM-100ZP3（Zipメディア3枚組）…… 特価¥6,980

モデム （送料¥1,000）

■ ロジテック
- LFM-288US（ブラウザソフト付）…… 特価¥22,000
- LPM-FM288（FAX / DATAカードモデム）…… 特価¥29,800

■ マイクロコア
- MC288XE（28800bps・ボックス型）…… 特価¥18,500

■ オムロン
- ME3314B（33600bps・ボックス型）…… 特価¥21,300
- ME3314C（33600bps・PCMCIA）…… 特価¥29,200

■ ヒューコム
- HUCOM-EX …… 特価¥12,800

■ アイワ
- PV-JF288W（FAX / DATAカードモデム）…… 特価¥29,800
- PV-EF2880（28800bps・ボックス型）…… 特価¥15,800
- PV-BW2881（33600bps・ボックス型）…… 特価¥19,000

■ マイクロコム
- DESK PORTE（28800bps・ボックス型）…… 特価¥15,500
- DESK PORTE INTERNET（ブラウザソフト付）…… 特価¥17,500
- DESK PORTE 33.6S（33600bps・ボックス型）…… 特価¥18,800

■ I / Oデータ
- DFM336（33600bps・ボックス型）…… 特価¥23,200
- PC-FM288（FAX / DATAカードモデム）…… 特価¥29,800

■ インテグラン
- XJ3288J-A …… 特価¥28,200

超快適!! ファーストクラスで世界旅行!!

ターミナルアダプタ
- TA-64H-95（ヒューコム）…… 特価¥39,800
- MN-128DSU …… 特価¥64,200
- ALEX-64 / HE（三双電機）…… 特価¥37,800
- TS128GA2 / DSU …… 特価¥47,500
- LTA-64BA（ロジテック）（DSU別売）…… 特価¥35,800

●価格は変動します。ご注文の際は必ずお電話で価格と在庫をご確認下さい。●本広告掲載商品には送料及び消費税は含まれておりません。

今がチャンス！P&A モニター大市!!

■NEC（マルチシンク15/17TV）
●TV機能・水平：15.5～65.0KHz
PC-TM151……特価 ¥44,800
PC-TM171……特価 ¥88,000

■NEC 限定
PC-KM153R
定価¥69,800 ➤ 特価 ¥29,800

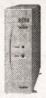
●15" マルチスキャンCRT
●フラットブラウン管
●ドットピッチ：0.28

ハードディスク（送料¥1,000）

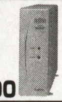
■I/O DATA
HDS-1G/98PCI
●PCIバス用/1GB
●10.5ms/448kb
限定
定価 ¥56,800
P&A特価 ¥37,800

■メルコ
DSC-N1000N
●SCSI-2/1GB
定価 ¥48,000
P&A特価 ¥37,800

■Logitec
SHD-BA1000U（増設用）
●1GB/11ms/256kb
●SCSIケーブル付
定価 ¥43,800
P&A特価 ¥30,800



■Logitec
SHD-BA1000P
●10ms/512K
●LHA-301付属
定価 ¥49,800
P&A特価 ¥34,800



■I/O DATA
HDV-2G/98Ⅲ
●SCSI-2/2GB
定価 ¥56,800
P&A特価 ¥44,800

■I/O DATA
HDV-2G（増設用）
●2GB
定価 ¥49,800
P&A特価 ¥38,800

■Logitec
- SHD-BA1000P……定価¥49,800 ➤ 特価¥34,800
- SHD-2G/NB……定価¥63,000 ➤ 特価¥43,800
- LHD-NS520（98NOTE内蔵）…定価¥48,000 ➤ 特価¥31,500
- LHD-NS800……定価¥64,000 ➤ 特価¥45,800
- LHD-D1200K（98Xa他 内蔵）…定価¥43,000 ➤ 特価¥28,200
- LHD-D1600K（98Xa他 内蔵）…定価¥52,000 ➤ 特価¥32,300
- LHD-D2000K（98Xa他 内蔵）…定価¥60,000 ➤ 特価¥39,800

■I/O DATA
- HDV-2G/SPCI……定価¥64,800 ➤ 特価¥50,800
- HDV-2G/98Ⅲ……定価¥56,800 ➤ 特価¥44,800
- HDV-2G（増設用）……定価¥49,800 ➤ 特価¥38,800
- HDN-810M（98NOTE内蔵）…定価¥49,800 ➤ 特価¥38,800
- HDNS-1G（98NOTE内蔵）…定価¥49,800 ➤ 特価¥39,800

■メルコ
- DSC-N1000N……定価¥48,000 ➤ 特価¥37,800
- DSC-N2000N……定価¥56,800 ➤ 特価¥44,800
- DSC-S1000（増設用）……定価¥41,000 ➤ 特価¥32,500
- DSC-S2000（増設用）……定価¥49,800 ➤ 特価¥39,800
- DSC-D1000P……定価¥54,800 ➤ 特価¥42,500
- DSC-D2000P……定価¥64,800 ➤ 特価¥51,800
- DBI-N1200（98Xa他内蔵）…定価¥38,000 ➤ 特価¥29,500
- DBI-N1600（98Xa他内蔵）…定価¥43,000 ➤ 特価¥33,500
- DBI-N2000（98Xa他内蔵）…定価¥53,000 ➤ 特価¥40,800
- DBI-N2500（98Xa他内蔵）…定価¥58,000 ➤ 特価¥44,800
- DNN-T540（98NOTE内蔵）…定価¥39,800 ➤ 特価¥31,800
- DNN-T810（98NOTE内蔵）…定価¥44,800 ➤ 特価¥35,800
- DNN-T1000（98NOTE内蔵）…定価¥49,800 ➤ 特価¥39,800
- DEN-497J（EPSON PC内蔵）…定価¥49,800 ➤ 特価¥38,800

MO（送料¥1,000）

■Logitec
- LMO-400F NEW……定価¥56,800 ➤ 特価¥42,500
- LMO-400F-98 NEW……定価¥59,800 ➤ 特価¥44,800
- LMO-420S NEW……定価¥62,000 ➤ 特価¥46,500
- LMO-420NB NEW……定価¥72,000 ➤ 特価¥53,800
- LMO-480H……定価¥68,000 ➤ 特価¥50,800

■I/O DATA
- RM-MO640F……定価¥118,000 ➤ 特価¥89,800

■メルコ
- MOS-S230（128/230M）……定価¥57,000 ➤ 特価¥45,800

CD-ROM（送料¥1,000）

■NOVAC
NV-CD410（4倍速）
●PCMCIA（4倍速）
●CCDVP95（TYP2）IDE I/F付
●Windows95用
特価 ¥19,800

■I/O・DATA
CDG-PX44
●4.4倍速
定価¥24,800 特価 ¥15,800

■Logitec
- SCD-440（4.4倍速）……定価¥25,800 ➤ 特価¥18,800
- LCD-601（6倍速）……定価¥39,800 ➤ 特価¥25,500

■I/O DATA
- CDV-AB8（Fベイ用8倍速）……定価¥24,800 ➤ 特価¥19,800
- CDV-NX8（8倍速）……定価¥29,800 ➤ 特価¥23,800
- CDV-NX8/PCSC（8倍速,PCMCIA付）・定価¥39,800 ➤ 特価¥32,000

■メルコ
- CDS-D10C（10倍速、PCMCIAカード付）…定価¥56,000 ➤ 特価¥34,300
- CDS-S10（10倍速）……定価¥32,800 ➤ 特価¥26,300
- CDI-4FB（Fベイ用4倍速）……定価¥19,800 ➤ 特価¥15,800
- CDI-8FB（Fベイ用8倍速）……定価¥24,800 ➤ 特価¥20,000

■コンピュータテクニカ
- CDN-D4（4倍速、PCMCIAカード<IDE>付）……特価¥25,800

メモリー（送料¥700）

■メルコ
- EAC-4M（Ap2/As2）……特価¥15,500
- EMF-4MG（Ap3,As3, EAC,ECB, ESE,他SIMM 増設用）……特価¥7,200
- EMF-8MG……特価¥10,500
- EMF-16MG……特価¥15,800
- EMF-32MG……特価¥33,000
- EMF-P4MG（NEC、EPSON SIMM 増設用）……特価¥5,800
- EMF-P8MG……特価¥9,000
- EMF-P16MG……特価¥15,800
- EMF-P32MG……特価¥29,200
- EMW-8MG（NEC Pentium用 2枚組）……特価¥10,500
- EMW-16MG……特価¥18,000
- EMW-32MG……特価¥33,000
- EMW-64MG……特価¥62,800
- EMW-P8MG（NEC/EPSON Pentium用 2枚組）……特価¥9,000
- EMW-P16MG……特価¥15,800
- EMW-P32MG……特価¥29,200
- EMW-P64MG……特価¥56,000
- EXB-8MG（BX2,BS2,BA2 Xe,Xs,Bs他）……特価¥11,600
- EXB-16MG……特価¥18,800
- EAB-4000Y（BX,BA,Ae,As,Ap）・特価¥15,500
- ECB-0M（Cb）……特価¥3,500
- EC2-0M（Cb2）……特価¥3,500
- ECF-0M（Cf）……特価¥3,500
- ESE-0MY（Cx,Ce2,Cs2）……特価¥3,500
- ENL-8MG（NL/A,Ld,Lt Lt2,Na7,Ne3 Nd2,Nx）……特価¥9,800
- ENL-16MG……特価¥16,500
- ENL-32MG……特価¥29,800
- ECE-4000Y（Ce）……特価¥15,500
- EDA-4000Y（Da）……特価¥15,500
- EFA-4000Y（FA）……特価¥15,500
- EMH-8MG（V20/M7）……特価¥9,000
- EMH-16MG（V16/M7/S5）……特価¥15,800
- EMH-32MG（V13/M7/S5）……特価¥29,200
- EMH-64MG（Xc13）……特価¥56,000
- EMH-E8MG（NEC ECC対応 EDO RAM 2枚組）……特価¥10,500
- EMH-E16MG……特価¥18,000
- EMH-E32MG……特価¥33,000
- EMH-E64MG……特価¥62,800
- EMJ-8000S（Cバス汎用）……特価¥18,800
- ENP-8MG（Np,Ns,Ne2 Nd,Es）……特価¥9,800
- ENP-16MG……特価¥16,500
- ENB-8MG（La10,La7,Na13 Nb10,Na9,Na12）……特価¥9,800
- ENB-16MG……特価¥16,500
- ERF-4M（SE,SR,FE,FS,他）……特価¥15,500
- XMC-2000T（一部機種）……特価¥4,800
- XRF-4M（NAU, NAV, NAT）……特価¥7,800
- XRF-8M……特価¥14,100
- XRF-16M……特価¥25,600

■I/O DATA
- NE-SIM36-H4M（As3,Ap3 他SIMM 増設用）……特価¥6,400
- NE-SIM36-H8M……特価¥10,800
- NE-SIM36-H16M……特価¥18,300
- NE-SIM32-H4M（BX2,BS2, Xe,Xs, Be,Bs他）……特価¥5,200
- NE-SIM32-H8M……特価¥8,800
- NE-SIM32-H16M……特価¥15,800
- NE-ECC-8M×2（ECC対応 EDO RAM 2枚組）……特価¥18,300
- NE-ECC-16M×2……特価¥32,500
- NE-ECC-32M×2……特価¥62,800
- NE-EDO-8M×2（V20/M7）……特価¥15,800
- NE-EDO-16M×2（V16/M7/S5）……特価¥28,800
- NE-EDO-32M×2（V13/M7/S5）……特価¥56,000
- NE-SIMXA-8M×2（Pentium 増設用）……特価¥18,300
- NE-SIMXA-16M×2……特価¥32,500
- NE-SIMXB-4M×2（Pentium パリ無し 増設用）……特価¥8,800
- NE-SIMXB-8M×2……特価¥15,800
- NE-SIMXB-16M×2……特価¥28,800
- BA34-4M（Ae,Ap,As,BX,BA）・特価¥15,800
- CB34-4M（Cb）……特価¥8,800
- CB34-16M（Cb）……特価¥20,500
- CX34-4M（Cx,Ce2,Cs2）……特価¥8,800
- CX34-16M（Cx,Ce2,Cs2）……特価¥20,500
- Cb234-4M（Cb2）……特価¥7,200
- Cb234-16M（Cb2）……特価¥20,500
- Ld34-16M（Ld,NL/A）……特価¥16,600
- EP-SIM327-8M（RA,RV）……特価¥13,500
- EP-SIM2MY（286/386）……特価¥5,600
- EP-SIMAU-4M（NAU, NAV, NAT）……特価¥8,000
- EP-SIMAU-8M……特価¥13,500
- EP-SIMAU-16M……特価¥21,300
- Np34-8M（Np,Ns,Ne2,Nd Nm,Nf,Es）……特価¥9,600
- Np34-16M……特価¥16,600
- Nb64-16M（La10,La7,Na13,Na12, Na9,Nb10,Nb7）……特価¥16,600
- Nb64-32M……特価¥29,800
- PIO-DA134-4MS（DA）……特価¥15,800
- PIO-DX134S-4MT（DX）……特価¥26,000
- PIO-SIM61-2MS（一部機種）……特価¥4,800

セカンドキャッシュ
- NE-AP3-128K（As3,Ap3）……特価¥15,800
- NE-AP-128K（Ap2,As2）……特価¥17,300
- NE-XA256K（Xa,Xa7e,Cx2）・特価¥13,600
- NE-XA512K（Xt13,Xa10,Xa7,Cx2）・特価¥28,000
- NE-XAV512k（Xv20/W30,Xa16/W30他）特価¥9,600

フロッピーディスクドライブ（送料¥1,000）

■Needs
- NFD-135VA（3モード3.5"×1）……特価¥12,800
- NFD-235VA（3モード3.5"×2）……特価¥19,800
- NFD-150（5"×1ソフト切換）……特価¥17,800
- NFD-250（5"×2ソフト切換）……特価¥29,800
- NFD-IM（FNL用I/F）……特価¥6,800

■R&D
- FDD-3SZ（3モード3.5"×1）……特価¥12,300
- FDD-3WZ（3モード3.5"×2）……特価¥19,600
- FDD-5SZ（5"×1ソフト切換）……特価¥16,800
- FDD-5WZ（5"×2ソフト切換）……特価¥26,300

- FLB-3X（新Xaシリーズ/Xe10用増設3.5FDD）……特価¥9,800
- BAY511（Fベイ用5"×1）……特価¥16,800
- FDD-IMX（FEL,MAT,Multi,Cx2用I/F）……特価¥7,500

■α DATA
- AD-F51SR（5"×1ソフト切換）……特価¥18,800
- AD-F51WR（5"×2ソフト切換）……特価¥28,800
- AD-F50FA（FA/FS/FX内蔵自動）……特価¥21,500
- AD-F35TF（3モード、Mateスロット用）……特価¥16,800
- AD-F35SR（3モード、3.5"×1）……特価¥13,800
- AD-F35WR（3モード、3.5"×2）……特価¥21,800
- AD-F1MT（FEL,MAT,Multi用FDD I/F）……特価¥7,500

P&A
株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目2番地20号
●営業時間 AM10:00～PM7:00（日・祭）AM10:00～PM6:00
☎03-3651-0148（代）
●定休日／毎週水曜日
FAX.03-3651-0141

ODP&コプロ（送料¥700）

■メルコ
- EUA-TPOM（Ap,As,Ae）……特価¥23,200
- EUB-HOM（Ba,Bx）……特価¥31,100
- EUD-HOM（Da,Ra）……特価¥31,100
- EUD-QOM（Da,Ra）……特価¥15,500
- EUF-HOM（Fa）……特価¥23,300
- EUZ-QOM（Bx2,Bs2,Ba2）……特価¥23,300
- HNS-33TJ（Ns/A）……特価¥15,500
- HAS-33TP（As,Ap,Ap2,As2,Bp,他）……特価¥19,500
- HNE-33QP（Ne）……特価¥14,100
- HND-33QP（Nd）……特価¥14,100
- HCX-33TP（Cx）……特価¥23,200

■インテル
- JBOX-DX4ODP75……特価¥15,800
- JBOX-DX4ODP100……特価¥20,500
- JBOX-PODP5V63……特価¥16,000
- JBOX-PODP5V83-S/K……特価¥21,600
- JBOX-PODP5V133……特価¥39,500
- JBOX-PODP3V125……特価¥39,500
- JBOX-PODP3V150……特価¥48,600
- JBOX-PODP3V166……特価¥65,100

■コンピュータテクニカ
- ODP-100-Nd（Nd,Ne2,ファンユニット付）……特価¥55,200
- ODP-100-Ne（Ne）……特価¥29,400
- ODP-DX4-NA-S（Na,Na/C）……特価¥56,600

■アセットコア
- VIPER Power MULTi 586 CX（Cx）……特価¥37,800
- VIPER Power MULTi 58SCe2（Ce2）……特価¥34,600
- VIPER Power MULTi 586Cs2（CS2）……特価¥34,600
- VIPER MAX Drive 586X（Ab,Be,Bs,Xe,Cb2,486MV）……特価¥31,000

■I/O DATA
- PK-586X3（Bk3,Bx4,Bs2,Ba,Ba3,Bs,Bp,As,As3）……特価¥18,600
- PK-586X4（Bx,Bx2,Be,Ba,Ae）……特価¥18,600
- PK-686P125（V7,Xa7,Xa7e）……特価¥24,600
- PK-Nd133A（Nd,Ne2）……特価¥13,400
- PK-Ne133A（Ne）……特価¥13,400

SCSIインターフェース（送料¥700）

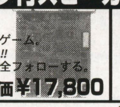
■NOTE用 Zipセット
ロジテック/LZD-100E ＋ αデータ/AD-PCS2 ＋ ADPCS2-Z
ノートパソコンのデータを快適サポート!!
ハーフタイプケーブル付でHD・PD・CDにも使用可能!!
これだけそろって、特価 ¥29,000

■キュービジョン
Zip CARD（QV-ZPC）
●PCMCIA用SCSIカード
●Zip用ドライバ付
●Zip接続ケーブル付 特価 ¥9,800

- LHA-301（ロジテック、デスクトップ用）……特価¥10,800
- AD-PCS2（αデータ、PCMCIAスロット、Zip.,PD対応）……特価¥7,900
- SC-PCI（I/Oデータ、PCIバス用）……特価¥17,000
- PCSC-V（I/Oデータ、PCMCIAスロット用）……特価¥11,800
- SC-98Ⅲ（I/Oデータ、P&P対応、セカンドバス付）……特価¥10,400
- SC-98ⅢSB（I/Oデータ、P&P対応、セカンドバス用）……特価¥10,400
- IFC-NN（メルコ、P&P対応、デスクトップ用）……特価¥10,200
- IFC-NP（メルコ、P&P対応、PCIバス用）……特価¥17,200
- IFC-DC（メルコ、P&P対応、PCMCIAスロット用）……特価¥15,400
- PCI SCSII MASTER98（アダプテック、PCIバス用、ケーブル付）……特価¥29,800
- DKC-CX（変換コネクタ、D-Subハーフ50→ハーフ50）……特価¥1,480
- DKC-CXR（変換コネクタ、ハーフ50→D-Subハーフ50）……特価¥1,480
- DKC-TD（D-Subハーフ50ターミネータ）……特価¥1,480

サウンドボード&アンプ付スピーカユニット（送料¥700）

■キュービジョン
86やW・マスターでは未対応だった95ゲーム。
118で未対応のDosゲームもすべて対応!!
この一枚は、あなたのゲームライフを完全フォローする。
●Wave Star FM/PCM音源 特価 ¥17,800



■キュービジョン
★GS互換MIDI音源サブボード
★16パート、32ボイス、343音色
★9801-118、サウンドブラスター、Cu10、Cb10等用
●Midi Star/GS 特価 ¥13,800

<<FM音源ボード>>
- PC-9801-86（NEC）……定価¥25,000 ➤ 特価¥20,000
- PC-9801-118（NEC）……定価¥22,000 ➤ 特価¥17,600
- MIDI ORCHESTRA MIDI-3（FM/MIDI対応I/F）……特価¥15,000
- PFC-98（C・テクニカ,FM・PCM音源カード）……特価¥27,100
- WAVE MASTER（FM・PCM・SCSIⅡI/F）……特価¥22,300
- LPM-Su98（ロジテック,FM・PCM音源カード）……特価¥13,300
- WM Card（FM・PCM・SCSIⅡI/Fカード）……特価¥32,800

<<MIDI関係>>
- MC55PCM（GM・GS対応音源搭載MIDI I/F）……特価¥28,600
- MC55PCM-Z（FM・GM・GS対応音源搭載MIDI I/F）……特価¥36,000
- MC77PCM（GM・GS対応音源搭載MIDI I/F）……特価¥41,000
- MC6600（GM・GS対応音源モジュール）……特価¥35,800
- ミュージ郎8800（ローランド）……特価¥73,500
- ミュージ郎5500（ローランド）……特価¥51,400
- MPU-PC98Ⅱ（ローランド・MIDI I/F）……特価¥16,000
- SC-MPU/PC（ローランド,MIDI I/F）……特価¥24,200
- SC-55MKⅡ（ローランド）……特価¥44,600
- SC-88（ローランド）……特価¥73,500
- Midi Star/GS（GS-MIDI音源チップ,Wave Star用）……特価¥13,800
- MIDI MASTER（MIDI音源モジュール,WAVE MASTER用）……特価¥10,800

<<アンプ付スピーカーユニット>>
- YST-M20DSP（ヤマハ,7.5W×2,DSP機能）……特価¥9,500
- YST-M15（ヤマハ,7.5W×2）……特価¥7,300
- YST-M5（ヤマハ,3W×2）……特価¥5,480
- YST-MSW10（ヤマハ,25W,スーパーウーハーシステム）……特価¥11,000
- MSP-52（関西電機,5W×2）……特価¥5,980

<<サウンド・ブラスター>>
- SB-16W-ED/98……特価¥17,800
- SB-YM/J（FM音源チップ）……特価¥4,400
- SB-WB2/J（MIDI音源チップ）……特価¥14,100
- DB50XG（ヤマハMIDI・GMXG音源チップ）……特価¥23,200

ソフトウェア（送料¥1,000）

<<ワープロ／統合ソフト>>
- 一太郎 Ver.7 for Win95（CD）予約キャンペーン……特価¥16,800
- MS Word 95 Internet package（CD）……特価¥10,000
- MS Office スタンダード4.2Jキャンペーン（CD）……特価¥27,400
- MS Office 95 Pro INTERNET キャンペーン（CD）……特価¥33,800
- Loutus スーパーオフィス96（CD）……特価¥25,800

<<表計算>>
- Loutus1-2-3 R5J95……特価¥12,200
- MS Excel（Win95,CD）……特価¥16,800

<<グラフィック>>
- WINDOWS Drow 4.0J（限定版）……特価¥9,000

<<OS・言語>>
- MS DOS6.2 基本機能セット（NEC）……特価¥8,500
- MS Windows Ver.3.1（NEC）……特価¥16,300
- MS Windows95（Microsoft,NEC）（FD）……特価¥20,500
- MS Windows95 UPグレード（Microsoft,NEC）（CD）……特価¥10,800
- MS Windows95 UPグレード（Microsoft,NEC）（FD）……特価¥13,400

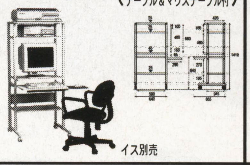
<<通信ソフト>>
- まいと～く for Win Ver.1.5……特価¥17,200
- まいと～く FAX2（Win3.1 Win95両対応）……特価¥8,600
- NetscapeNavigetor 2.0……特価¥5,000

<<データベース>>
- The CARD Ver.7.0 発売記念版（Win95,CD）……特価¥12,000

<<その他>>
- 会計王 for Win（キャンペーン版）……特価¥34,800
- 95ドライバー2（メルコ）……特価¥1,500
- RAM DOUBLER……特価¥8,980
- Magna RAM2……特価¥7,800
- WIN START……特価¥4,600
- MS PLUS（CD,98用）……特価¥5,700

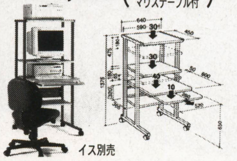
特選 パソコンラック／OAチェアー（消費税込）（送料無料・離島を除く）

① ¥17,304（スライド式・キーボードテーブル&マウステーブル付）



イス別売
※キャスター付、5段、17インチモニターOK!!
※上から2番目の棚板移動可能。色=グレー

② ¥12,360（スライド式マウステーブル付）



イス別売
※キャスター付、4段、17インチモニターOK!!
※中棚板は2段階移動可能。色=グレー

① ¥5,459
●布貼り
色（グレー）
●ガス圧式
シリンダー

② ¥6,798
●肘付
●布貼り
色（グレー）
●ガス圧式
シリンダー

※ラック、チェアーはお持ち帰りも可能です。是非ご来店下さい。

☞ 通信販売 お申し込みのご案内

【現金一括払いでお申し込みの方】
●商品名及びお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで現金書留でお送り下さい。

【クレジットでお申し込みの方】
●お電話にてお申し込み下さい。クレジット申し込み用紙をお送り致しますので、ご記入の上、当社までお送り下さい。
●現金特価でクレジットがご利用になれます。残金のみに金利がかかります。
●1回～84回払いまで可能です。但し、1回のお支払い額は¥1,000以上となります。

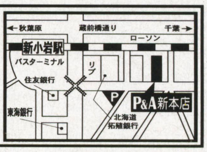
【銀行振込でお申し込みの方】
●必ずお振り込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品等をお知らせ下さい。尚、お振込は必ず「電信扱い」でお願い致します。

【振込先】
住友銀行 新小岩支店 普通預金1451576
（株）ピー・アンド・エー

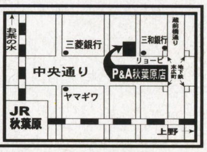
超低金利クレジット率

回数	3	6	10	12	15
手数料	2.6	3.0	4.2	4.89	6.5
回数	24	36	48	60	72
手数料	10.0	14.3	18.9	24.3	31.8

新小岩本店（店頭販売専用ダイヤル）
TEL.03-3655-4456 FAX.03-3655-4436
●営業時間 AM10:00～PM7:00／日祭PM6:00まで／毎週水曜定休
〒124 東京都葛飾区新小岩2-2-20



秋葉原支店（店頭販売専用ダイヤル）
TEL.03-5294-7053 FAX.03-5294-7054
●営業時間 AM11:00～PM7:00／日祭PM6:30まで／第三水曜定休
〒101 東京都千代田区外神田3-14-6 恵光ビル5F



（※新小岩本店に車でお越しの場合は、北海道拓殖銀行斜め前の新小岩駐車場をご利用下さい。）

※お支払いは、便利な商品到着払い〈〈手数料（10万円まで）900円〉〉をご利用下さい。

マイコンソフト

DISPLのきれいな画面でプレイすれば,ゲームも面白さ120%!

パソコン用ディスプレイにゲーム機をつないじゃおう アップスキャン・コンバーター・ユニットDISPL登場!

パソコン用ディスプレイを家庭用ゲーム機でも使いたい！もっと鮮明な映像でゲームを気持ちよくプレイしたい！そんな贅沢な望みにディスプルが応えます。ディスプルは21ピンRGBケーブルを持つゲーム機にマルチ対応する，アップスキャン・コンバーター・ユニットです。

※写真は開発中のものです。デザインなど，予告なく変更する場合がありますので，ご了承ください。

DISPL
ディスプル
UP SCAN CONVERTER UNIT

好評発売中
定価19,800円(税別)
DP-3913346

©くりひろし ©DEMPA マイコンBASICマガジン

ディスプルを使うと，こんなにきれい

◀家庭用テレビにゲーム機をつないだ映像です。キャラクターの輪郭がにじんで見えます。

いつもの映像が…
(ビデオ入力の画面)

◀ディスプルでパソコン用ディスプレイにゲーム機をつないだら…キャラクターの輪郭もクッキリ!

こんなにきれいに!
(ディスプルの画面)
■使用RGB ディスプレイ:NEC PC-KM173

■サムライスピリッツ斬紅朗無双剣 ©SNK 1995

対応するゲーム機

21 ピン RGB 映像出力端子を持つ機種
プレイステーション，スーパーファミコン，ネオジオなど（接続には別売りの純正 21 ピン RGB ケーブルが必要です。）

対応するディスプレイ

NANAO	56T・S
マグビュー	MX17S
MITSUBISHI	RD17G
ICM	LS-2617FNⅡ
飯山電機	MT-8617ES
NEC	PC-KM152，173など

※ディスプレイとの接続には，必ずディスプレイ付属のRGBケーブルか，各ディスプレイ・メーカーが販売している専用のRGBケーブルをご使用ください。

例：ウィンドウズが表示できるアナログRGBディスプレイ，マルチシンク・ディスプレイで，水平同期周波数31kHzで640×480の画面モードに対応しているもの

これがディスプルのつなぎ方じゃっ！

色合い調整ってなに？

ディスプルのフロントパネルにある３つのダイヤルを使って、パソコン用ディスプレイに映るゲーム機の映像の色合いを、赤・青・緑のそれぞれの色ごとに細かく調整できます。だから、ディスプレイ側で調整をしなくても、ディスプルだけで画面の色調整を自由自在にできるのです。

21ピンRGBマルチ入力端子に接続できる家庭用ゲーム機

メーカー	機種名	接続に必要なもの	
SNK	NEO・GEO	NEO・GEO用RGBケーブル	※1
セガ	メガドライブ メガドライブ２など	XMD-2RGB/S，XMD-3RGB/Sと 21ピンRGBマルチケーブル	※2
ソニー・コンピュータエンタテインメント	プレイステーション	プレイステーション用RGBケーブル	※3
任天堂	スーパーファミコン	スーパーファミコン用RGBケーブル	※4

■「プレイステーション」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

※1 SNK社より発売中。型番FCG-9　価格2,200円（税別）
※2 電波新聞社より発売中。型番XMD-2RGB/S（メガドライブ用），XMD-3RGB/S（メガドライブ２用）価格それぞれ6,900円（税別）
【注意】XMD-2RGB/Sは，生産中止の商品です。
※3 ソニー・コンピュータエンタテインメント社より発売中。型番SCPH-1050 価格2,500円（税別）
※4 任天堂社より発売中。型番SHVC-010 価格2,500円（税別）
※ ゲーム機の対応は当社が独自に調査したものです。各メーカーへのお問い合わせはご遠慮ください。
※ 21ピン端子には家庭用ゲーム機の他，業務用のゲーム基板も接続できます。その際には21ピン・アナログRGB出力のあるコントロール・パネルが必要です。ただし基板の種類によってはうまく映らないものもあります。

ディスプルセット内容

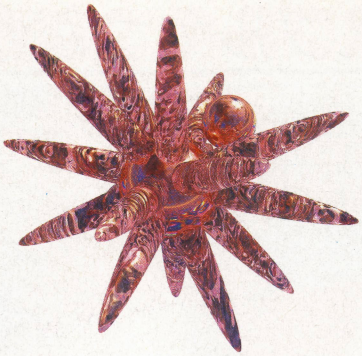
ディスプル本体、ACアダプター、15ピン・アナログRGBケーブル、IBM PC用変換ケーブル、説明書、保証書

ご注意 DISPLは以下のディスプレイには対応しておりません。

SHARP　X68000用ディスプレイ（CZ、CUシリーズ）
富士通　FM TOWNS用ディスプレイ（FMT DPシリーズ）
EPSON　PC-286／386／486／586用ディスプレイ（CRシリーズ）
PC-9801用ノーマルディスプレイ（PC-KDシリーズ）

発売元：電波新聞社　販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　☎03-3445-8201（ダイヤルイン）
企画・開発：マイコンソフト株式会社
〒530 大阪市北区中之島3-2-4 朝日新聞ビル6F（電波新聞社大阪本社内）☎06-203-2827

東京本社 03-3445-6111(大代表)
大阪本社 06-203-3361(大代表)
西部本社 092-431-7411(大代表)
札幌支局 011-641-5591
仙台支局 022-227-7211
新潟支局 025-245-2526
関東総局 0273-26-3206
松本支局 0263-36-2266
静岡支局 054-254-6405
名古屋支局 052-261-4541
金沢支局 0762-63-8661
京都支局 075-221-8021
広島支局 082-228-5581
高松支局 0878-61-3111
鹿児島支局 099-226-3630



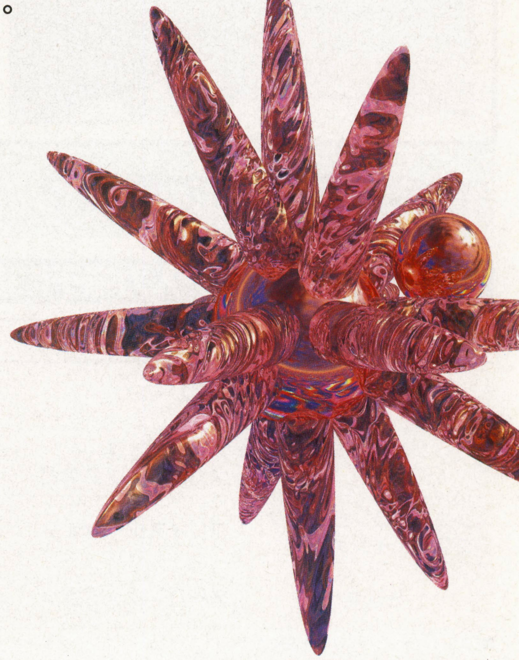
VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

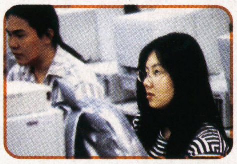
実力主義

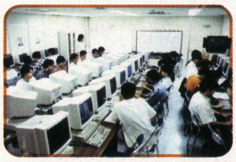
学生にどれだけ実力をつけさせることができるか、
そして、学生の夢をどれだけ実現させることができるか。
それが学校としての存在意義だとバンタン電脳情報学院は考えています。
そのために業界のプロを講師に迎え、
業界のアドバイスの下にカリキュラムを構成し、
業界と同レベルの機材環境をそろえているのです。
何よりも、卒業生達の実績がその結果を物語っているでしょう。
バンタン電脳情報学院は、実力主義の学校なのです。

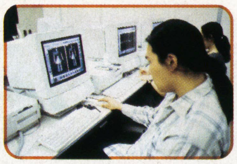
バンタン電脳情報学院は、ゲーム好きで、しかも
「作ってみたい!」という人を応援しています。

○現役のクリエイターが制作ノウハウを伝授!
○授業で使用するマシンはプロの開発現場と同レベル!
○カリキュラムはプロの制作過程をシミュレート!
○学院内にソフトハウス「電脳工場」が存在!
○インターネットで学生作品を世界に発信!
○各界のトップクリエイターによる特別講義!









【'97募集コース】
昼間部2年制
ゲームデザインコース
シナリオ&ライターコース
ゲームグラフィックコース
ゲームプログラムコース
グラフィックデザインコース
コンピュータアニメーションコース
ビジュアルクリエイトコース
デジタルサウンドコース
昼間部4年制
ゲーム開発研究コース

【イベントスケジュール】
'97学校説明会　10月7日(月)～10月12日(土)
10月21日(月)～10月26日(土) 祭日を除く
バンタンExpo特別見学会　10月5日(土)
TRPG大会　10月10日(木)
模擬試験　10月13日(日)・10月27日(日)
体験入学　10月20日(日)

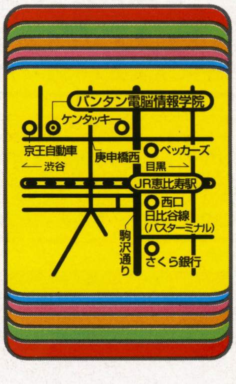
【'97年度学校案内書無料送付中】
当学院に関するお問い合わせ、資料請求(無料)は、
ハガキかフリーダイヤルをご利用下さい。

【特待生入学受付中 10月1日(火)～11月25日(月)】

【'97年度入学願書受付中】

バンタン電脳情報学院

【フリーダイヤル】
0120-51-0505
〒150 渋谷区東3-22-14-10MB



郵 便 は が き

料金受取人払

渋谷局承認

6681

差出有効期間
平成9年3月31日まで

切手をはらずに
お出しください

150-00

(受取人)
渋谷区恵比寿南3・1・8・10MB

バンタン電脳情報学院
入学事務局 行

フリガナ 住　所	〒(　　　)	
	都・道・府・県	
	TEL (　　　)　　　−	
フリガナ 氏　名		
	年令　　才　男・女	
フリガナ 学校名・学年	県立・市立・私立	
	学年　　年　在学中・中退・卒業	

'97年度案内書無料請求ハガキ

キリトリ線

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

★参加希望のイベントは、右の記入欄に○印か必要事項を記入して下さい。

	記入欄
学校説明会 カリキュラムや就職、入学試験の内容·倍率など当学院に関することをご説明します。 希望日時（日曜·祭日を除く）をご記入下さい。	月　　日 時から
バンタンEXPO特別見学会 バンタンの学生が制作した作品の展示·発表会です。学生の実力を見るにはもってこいのイベントですので、興味がある方は是非ご覧下さい。	
テーブルトークRPG RPGの原点でもあり、人間同士でプレイする一種のテーブルゲームです。 この機会に是非TRPGの醍醐味を味わってみては如何でしょうか。	
模擬試験（入学試験対応） 入学試験対応の模擬試験です。受験の結果はA～Eの5ランクで評価します。また、成績優秀者は本試験時に受験科目が免除される特典付きです。	
一日体験入学 1.ゲーム企画書、2.シナリオ&ライター、3.ゲームグラフィック、4.ゲームプログラム、5.CG、6.3DCGアニメーション、7.映像編集、8.DTMです。	コース

★本校の専攻・コースで興味のあるものは、右の記入欄に○をつけて下さい。

ゲームクリエイト専攻	ゲームデザインコース	
	シナリオ&ライターコース	
	ゲームグラフィックコース	
	ゲームプログラムコース	
コンピュータグラフィックス専攻	グラフィックデザインコース	
	コンピュータアニメーションコース	
マルチメディア専攻	ビジュアルクリエイトコース	
	デジタルサウンドコース	
昼間部4年制	ゲーム開発研究コース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたら御紹介して下さい。

フリガナ 住　所	〒（　　　）　　TEL（　　　）　　ー
フリガナ 氏　名	年令　　才　男・女
フリガナ 学校名・学年	県立・市立・私立 学年　　年　在学中・中退・卒業

本校に興味のある方は、このハガキで。

キリトリ線

96年度体験説明会

開催日
10月10日(祝)
11月 9日(土)
12月14日(土)

時　間
PM2:00 ～ PM5:00

場　所
本学院

96年度地区説明会

開催日
10月19日(土)
10月20日(日)

時　間
PM2:00 ～ PM4:30

開催都市
10月19日(土)
新潟・宇都宮・名古屋・広島
10月20日(日)
仙台・長野・福岡

特別フォーラム

開催日
10月26日(土)

時　間
PM2:00 ～ PM5:00

場　所
本学院

ぼくには、やりたい夢がある。

本科【全日制】 現場直結主義でクリエイターを養成　97年度生願書受付中

■ゲームクリエイター科（2年制）
■ゲームクリエイター研究科（3年制）
●ゲームデザイナー●ゲームプログラマー●ゲームシナリオ●ゲームプランナー
■ゲーム企画シナリオライター科（2年制）　新設
●ゲーム企画●ゲームシナリオ
■マルチメディアクリエイター科（2年制）
●CD-ROMソフト制作●パソコン通信／インターネット●デジタルサウンド●映像処理●マルチメディア検定対策
■CGアニメクリエイター科（2年制）
●CGアニメ●CGデザイン●CGアート●CG検定対策●3Dアニメ●ゲームグラフィックス●CGキャラクターデザイン
■アニメーター科（2年制）　新設
●原画●動画●キャラクターデザイン●作画監督
■声優タレント科（2年制）
●アニメ声優●洋画吹き替え●ゲーム声優●DJ●CMナレーター
■コミック科（2年制）
●ファンタジーコミック作家●少年マンガ家●少女マンガ家●コミック編集者
■ノベルス・ライター科（2年制）　新設
●ファンタジーノベルス●SF●コミック原作●音楽ライター●シナリオライター●ゲームライター

実践夜間専科 19:00から学べるプロへの近道　授業時間（19:00～21:30）　96年度10月生募集中

■ゲームクリエイター専科
□ゲームクリエイター基礎コース（週1回／6ヶ月）
●ゲームクリエイター（プロ）への入口
□ゲームプログラムコース（週2回／1年制）
●ゲームプログラマー●ゲームデザイナー
■CGクリエイター専科（週1回／1年制）　新設
●ゲームグラフィックス●CGアニメ●3D-CG●CGデザイン●CG検定対策
■マルチメディアクリエイター専科（週1回／6ヶ月）
●CD-ROMソフト制作●通信ネットワーク／インターネット●デジタルサウンド●映像処理●マルチメディア検定対策
■声優専科（週1回／1年制）
●アニメ声優●洋画吹き替え●ゲーム声優●DJ●CMナレーター
■アニメーター専科（週1回／1年制）　新設
●原画●動画●キャラクターデザイン●作画監督
■コミック専科（週1回／1年制）
●ファンタジーコミック作家●少年マンガ家●少女マンガ家●青年マンガ家
■ノベルス専科（週1回／1年制）
●ファンタジーノベルス●SF●コミック原作●ジュニアノベルス●シナリオライター●ゲームライター

文部省認可(財)CG-ARTS協会認定CG教育校

アミューズメントメディア総合学院

〒150 東京都渋谷区東2-29-8　最寄駅／JR山の手線・埼京線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分　東急東横線「代官山」徒歩7分

資料・説明会のお問い合わせ フリーダイヤル **0120-41-4600**

入学案内書 無料進呈　【申込方法】
官製ハガキまたはFAXにて下記項目を明記の上、右記宛先までお申し込みください。
1.住所、2.氏名、3.年齢、4.学校・学年、5.電話番号、6.志望学科

〒150 東京都渋谷区東2-29-8
アミューズメントメディア総合学院　マイコンベーシック⑩係
TEL.03-3406-5050
FAX.03-3406-5070

〈ホームページ開設中〉学院の詳しい情報をお届けします。 http：//www.amgakuin.com/

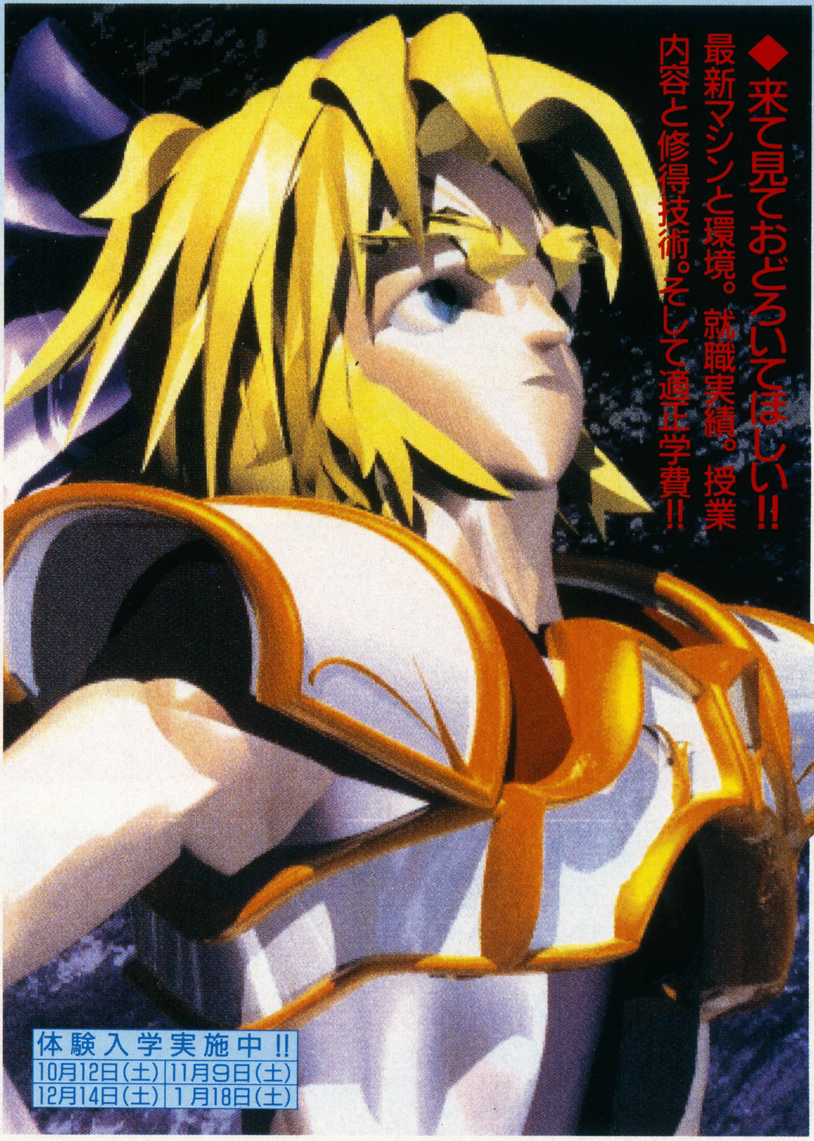
コンピューターゲーム科

アニメ技術がゲーム制作に生きる

新鮮なストーリー、ユニークなキャラクター、美しい画面をつくる背景画、自然な動きの動画描写。これらはゲーム制作にたずさわって初めてわかるアニメーション技術。開発マシーンはもちろん、作画技術はGデザイナーになるための重要な要素だ。

⬆PowerMAC9500での実習。チームを組んでゲーム開発実施。

⬆GATEWAY2000での実習。⬇PC9821での実習。



現場でやっていることを授業で学ぶ!

この学院はアニメーション技術の修得はもちろん、CG科ではソフト開発会社なみのマシーンや設備を整えている。また、先生方も現役のGデザイナーなので、ゲーム製作には大変くわしいぞ。いまはチームを組んでシューティングゲーム、RPG、3Dアニメーション作品の製作をしているが、みんな夢中になって作品に取り組んでいる。上記の作品は、ぼくの最近作。ホントはメカものが得意なんです(コンピューターゲーム科2年・神田毅)

9年4月生 願書受付中

97年度生・各科願書受付中!

- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科

社団法人/日本漫画家協会賛助会員・社団法人/日本映画テレビ技術協会々員・財団法人/日本視聴覚教育協会々員

東京アニメーター学院

〒101 東京都千代田区三崎町3−4−9 ☎03(5276)1511(代)

入学案内書 住所・氏名・電話番号・雑誌名(○月号)を明記、切手250円分同封で請求。

DIGITAL ENTERTAINMENT
ACADEMY

97年4月より
新校舎にて開講

真価を問う。

資本参加企業

株式会社アトラス
株式会社エニックス
株式会社カプコン
株式会社光栄
コナミ株式会社
株式会社コンパイル
株式会社スクウェア
株式会社タイトー
株式会社ハドソン
株式会社バンプレスト
株式会社マイクロキャビン
(五十音順)

エニックスゲームスクールが生まれ変わりました!!

大手ゲーム企業11社の資本参加を得て、真のクリエイター育成を目指します。

誕生、デジタルエンタテインメントアカデミー。

エニックスゲームスクールは、新たに大手ゲーム企業11社の資本参加を得て、
真に有能な人材の育成を目指し、デジタルエンタテインメントアカデミーへと生まれ変わりました。
権威主義でも形式主義でもなく、もちろん商業主義などではない。
将来を見据えて学ぶ側の立場に立ったより効果的な教育。
いまこそスクールの真価を問うときです。

従来からの二年制に加えて、三年制を新設

二部制によるマルチメディア科、新設予定

詳しくは資料をご請求ください。

ゲームソフト発売直前体験会開催

10月27日(日)「リグロードサーガ2」(サターン版)株式会社セガ・エンタープライゼス
【開催時間】第1回 10:00　第2回 13:00　第3回 15:00
申込方法:電話申込　●体験会当日は学生証をお持ち下さい。

2年制
クリエイティブスペシャリスト養成科
- ●プログラムエキスパートコース
- ●グラフィックデザインコース
- ●ミュージックコンポーズコース

3年制
プロフェッショナルデザイナー養成科
- ●プログラム専攻
- ●グラフィック専攻

学校説明会実施!!
【東京会場】
平成8年 10月13日(日)
10月27日(日)
11月10日(日)
第1回 11:30　第2回 14:30
第3回 16:30
参加方法:電話申込

平成9年度生願書受付中
随時受付いたしております。

入学選考
東京会場
平成8年11月 3 日(日)
11月24日(日)
地区会場(札幌・名古屋・広島・福岡)
平成8年10月27日(日)

資料送付をご希望の方は、電話またはこの広告の右下にある資料請求券を官製はがきに貼って、❶郵便番号❷住所❸氏名❹年令❺学校・学年❻電話番号をご記入の上、本校までお申し込み下さい。

デジタルエンタテインメントアカデミー(旧エニックスアカデミー)
〒170 東京都豊島区北大塚3-32-4 OBCビル　TEL.03-3940-7210

資料請求券
ベーマガ10/8

キャラ・ムービング研究用の
モーションキャプチャーロボ

平成9年4月生徒
願書受付中

H9年4月にCAN DO巨編が、はじまる

責任指導
竹林 礼子先生(ゲームデザイナー)
宮崎 友好先生(ゲーム・プロデューサー)
たくきよしみつ先生(ノベリスト)

- 新設 ゲームデザイナー科(東京校−修学2年)
- 新設 ゲームキャラムービングデザイナー科(東京校−修学2年)
- 新設 ゲームサウンドアーティスト科(東京校−修学1年)
- 新設 ジュニアノベルズ科(福岡校−修学1年)

98.62%

自由な創造の学校

文部省認可認定CG教育校
【(財)CG-ARTS協会認定】

YAG 代々木アニメーション学院

社団法人 日本映画テレビ技術協会員・財団法人 日本視聴覚教育協会員・社団法人 日本漫画家協会員
数字は本学院全校全科の平成8年卒業生の平均就職・デビュー率です。

- 入学案内書無料進呈
- 「無料1日体験入学」あり
- 「無料学院説明会」あり

フリーダイアル 0120-310-042 (サイノーヲヨニ) 才能を世に
FAX 0120-310-595 (サイノースゴクイイ) 才能すごくいい

インターネットアドレス　情報随時改訂
URL http://www.jki.co.jp/YAG/
E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp

代々木アニメーション学院 設置学科

- アニメーター科(2年)
- CGアニメ・ゲーム科(2年)
- マルチメディア・クリエーター科(1年)
- デジタルペイント・アーティスト科(1年)(仕上げアート)
- アニメ制作科(1年)
- BGデザイナー(背景美術)科(1年)
- アニメAVオペレーター科(2年)
- SFX特撮科(2年)
- 声優タレント科(1年)
- マンガ・コミックプロ養成科(1年)
- ジュニア・ノベルズ科(1年)
- ビジュアル・イラスト科(2年)
- ミュージック科(2年)

やればやったで 自然に公認資格取得実現

- 24時間年中無休で健康・医療相談受付(無料)
- 専用寮へ希望者全員が32万円(年間)で入居
- 就職者は卒業後も2年間専用寮居住可(32万円)
- 特待生には年間12万円の学習援助金を支給

ご希望の方は　ハガキに
①住所　②氏名(フリガナ)　③TEL
④年齢　⑤学年(職業)　⑥希望学科
⑦「案内書」あるいは「体験」又は「説明会」と明記して下記住所へ。
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-BM-10
代々木アニメーション学院

見学随時・TELにて予約を

無料オーディション(全国開催決定)
新人声優・才能発見!!

東京・名古屋・福岡・札幌、開催決定!

デビュー・プロダクション所属99%(声優タレント科平均)の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロへ最短距離。
お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-BM-10 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105　原宿声優スタジオ

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 ☎03-3370-2720

〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	全日制 (月~金曜日) AM10:00~PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	全日制 (月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	全日制 (月~金曜日) AM10:00~PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	全日制 (月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲームアーティスト養成講座

全日制	全日制 (月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー、アニメーションアーティスト志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	全日制 (月~金曜日) AM10:00~PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00~4:00 PM6:30~9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

CD-ROMマルチメディア映像クリエイター養成講座

全日制	全日制 (月~金曜日) AM10:00~PM4:00	マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。

3D&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	全日制 (月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強するゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	全日制 (月~金曜日) AM10:00~PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

※単科コースについては土曜日週一回コースも設定されています。
単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。
詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

■BASICゲームプログラミングコース
■C言語ゲームプログラミングコース
■アセンブラゲームプログラミングコース
■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

■サウンドコンポーザーコース

大阪ゲームデザイナー学院

■ゲームデザイナー養成講座
■ゲームアーティスト養成講座
■ゲーム企画・シナリオライター養成講座
(各科全日1年・2年制)

只今、入学願書受付中!
☎06-882-4980

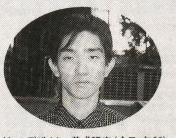
おめでとう!

サウンドクリエイター養成講座
1年コース1期生
坂根　尚樹くん

1年間頑張って勉強してきた結果、サウンドコンポーザとしてゲーム会社に就職できました。1年間はあっという間ですが、授業の内容は大変密度が濃く、真剣に取り組めば誰でも必ず実力がつきますし、就職もできると思います。

★上京希望者には、年間26~32万円で下宿先紹介できます。

1997年4月生学校見学会実施中!



ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
第1期生
飯田　周太郎くん

この度、コナミ株式会社に採用していただきました。自分の制作した作品で合格できて、とても嬉しく思います。私は、高校まで一度もプログラミングの勉強をしたことがなく、この学校に入学してから初めて勉強しました。1人1台の環境で、朝から晩までコンピュータに触って勉強できるので、早いペースで技術が修得できます。やはり一番大切なのは「自分で頑張る」という姿勢です。そうすれば即戦力として通用する実力が身に付き、必ず就職できると思います。

ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
第1期生
菊池　宏くん

以前より、ゲーム業界で活躍したいと考えていた私は、この学校のゲームデザイナー養成講座全日制2年コースに入学しました。新聞奨学生だったので仕事との両立が大変でしたが、努力の甲斐があって、初めは何も知らなかった私もゲームソフト会社にプログラマーとして入社することが出来ました。この学校では非常に高いレベルまで教えてくれるので、やる気と目的さえあれば、ゲーム会社への就職は必ずできると思います。皆さんも、頑張って私の後についてきてください。

<姉妹校>'97年4月開講!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6
TEL.06-882-4980(代)
※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

最先端のコンピュータは稚内北星短大で勉強しよう

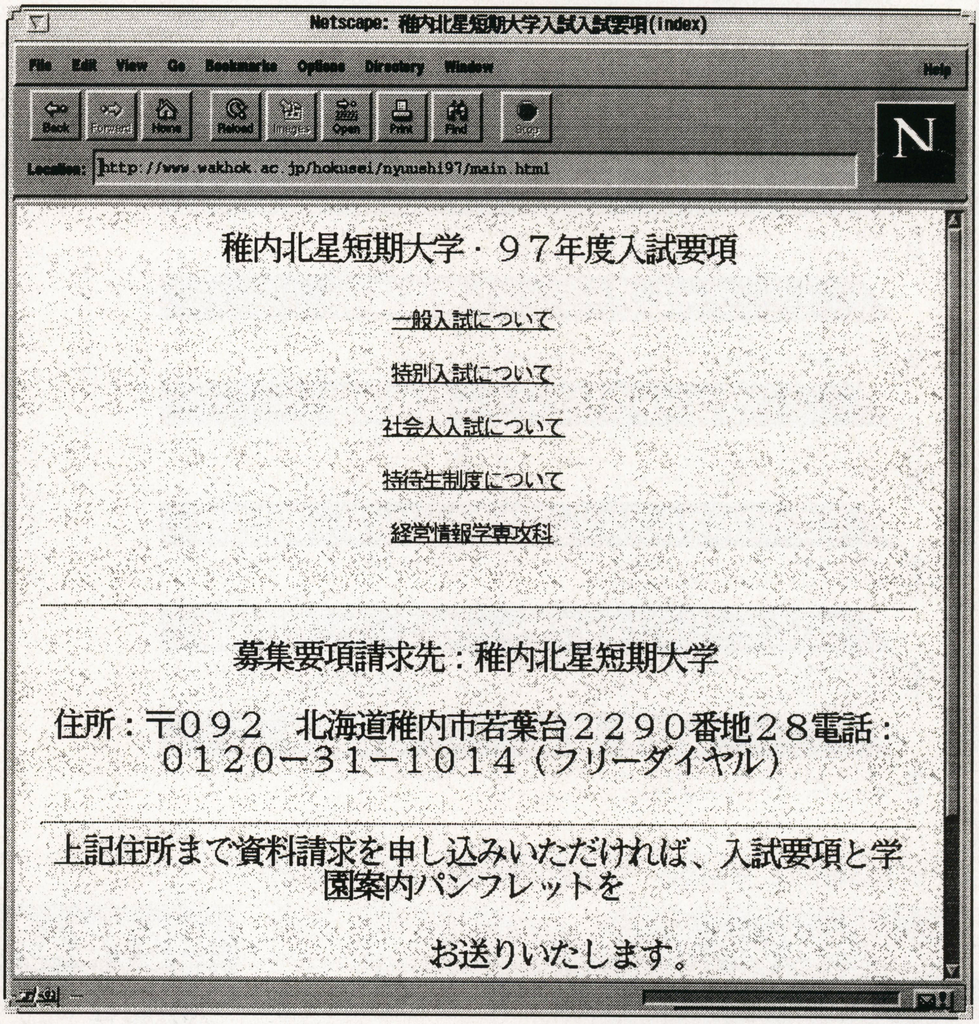
学生募集

稚内北星短大のホームページを見てみよう！
http://www.wakhok.ac.jp

稚内北星短大の入試要項は，インターネットを通して見ることができます．

右のアドレスを入力してページを開いてみましょう．

見られない人は，今すぐ，電話か，手紙で，入試要項を請求してください．



キミの志望校はインターネットが使えるか！？

本学では，１年生の始めからインターネットを使った教育を行っています．

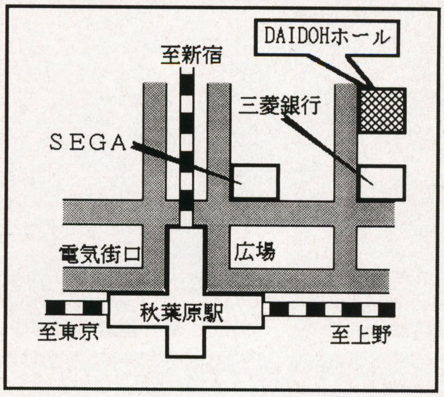
学生全員が，ホームページを持っていますから，自由に覗いてみてください．

見たいけれど，インターネットが使えない！という人は，

学校説明会の日に，見てもらえるように準備していますから，これを見に来れば大丈夫．

学校説明会

日時：（第１回）１０月２７日（日）　１PM〜６PM
　　　（第２回）１１月１６日（土）　１PM〜６PM
　★上記時間内の都合の良い時間に３０分ほどご来場ください．
会場：東京・秋葉原　ダイドーホール(DAIDOH)　９階会議室
　★受験を考えている人はもちろん，高校１，２年生，両親，先生，専門学校や大学の学生で，インターネットの勉強をしたい皆さんの御来場をお待ちしております．



経営情報学科・英文学科　経営情報専攻科

稚内北星学園短期大学

〒097 北海道稚内市若葉台 TEL 0162-32-7511・FAX 0162-32-7500 ﾌﾘｰﾀﾞｲｱﾙ 0120-311-014
E-mail fujiki@wakhok.ac.jp　http://www.wakhok.ac.jp

資料は全て無料です．今すぐ電話を

クリエイター／プログラマーのプロを目指すキミに贈る

ゲーム・クリエイター・スクール特集

（気になる就職情報と，先輩の活躍の場をレポート！まだ間に合う！体験入学＆学校説明会情報も。）

来春卒業の学生のみなさん，今後の進路はもうおきまりですか？まだという人や，ゲーム・クリエイター／プログラマーを目指そうという人にお届けする「ゲーム・クリエイター・スクール特集」。今回はゲーム・スクールを卒業し現在ソフトハウスで活躍中の先輩も登場し，みなさんにアドバイスをしてくれました。また，体験入学や説明会もまだまだ実施されています。その情報も交えてお届けしましょう。

東京ゲームデザイナー学院

所在地：〒151 東京都渋谷区代々木 3-55-28
資料請求先：同上
☎ 03-3370-2720
交通：JR 山手線・代々木駅／小田急線・南新宿駅

学校の特徴

“自由な発想を育てる整った環境の中でこそ，将来のゲーム業界を担うクリエイターを生み出せる”という考えを理念とし，徹底した実践的教育で，生徒1人1人の自主性を限りなく尊重し，独創性を重視したカリキュラムが特徴です。1人1台のコンピュータを使用し，技術の向上を徹底的にはかっています。

入学案内

学科名	定員	修業年数	使用機種	主な授業内容
ゲームデザイナー養成講座	各50名	1,2,3年	X68000	ゲームのデザインからゲームプログラム制作まで
ゲームアーティスト養成講座	各50名	1,2,3年	Macintosh, DOS/V, Windows, X68000	コンピュータグラフィックス，キャラクターデザイン
ゲーム企画・シナリオライター養成講座	各50名	1,2,3年	X68000	ゲーム企画，シナリオ，ゲーム心理学，CG，プログラミング
サウンドクリエイター養成講座	各50名	1,2年	Macintosh	ゲーム音楽の作曲からサウンドドライバーの作成まで
CD-ROM マルチメディア映像クリエイター養成講座	各50名	2,3年	Macintosh	デッサン，映像技術，プログラミング，バーチャルリアティ
3D＆モーションキャプチャークリエイター養成講座	各50名	2,3年	Macintosh, DOS/V, Windows	3D グラフィック，モーションキャプチャー
ゲーム評論・雑誌ライター養成講座	各50名	2,3年	X68000	ゲーム評論，ゲーム心理学，CG，プログラミング

イベント情報

体験入学：毎週火，木，土曜日に実施。火・木…17:00 から。土…13:00 から。くわしくは電話にて問い合わせを

稚内北星学園短期大学

所在地：〒097 北海道稚内市若葉台
資料請求先：同上
0120-311-014
交通：JR 宗谷本線南稚内駅　バス 15 分

学校の特徴

インターネットとマルチメディア，UNIX，C言語，JAVA，ネットワークプログラミングなど，コンピュータの最先端教育が受けられます。Win95，ビデオカメラなどのAV機器も1人1台という徹底ぶり。

また，1年からインターネットを使った教育を行なっているほか，学生全員がホームページを持っています。時代に合わせたカリキュラムで常に最先端の教育を実践しています。

入学案内

学科名	定員	修業年数	初年度学費総額	使用パソコン	主な授業内容
経営情報学科	120名	2年	100万円	SUN, DOS/V	AV 論，C 言語，UNIX
英文学科	60名	2年	100万円	SUN, DOS/V	インターネット
経営情報専攻科	20名	1年	60万円	SUN, DOS/V	システム管理

イベント情報

●**学校説明会**

10月27日（日）13:00～18:00
11月16日（土）13:00～18:00
東京・秋葉原ダイドーホール9階会議室にて。

内容：同校受験を考えている人とその両親，先生のために，施設，教育内容，受験のアドバイス，作品や体験談の紹介など，内容もりだくさんです。

また，高校1･2年生，専門学校生，大学生でも，インターネットに興味のある人の参加も受け付けています。

アミューズメントメディア総合学院

所在地：〒150 東京都渋谷区東 2-29-8
資料請求先：同上
☎ 0120-41-4600
交通：JR 山手線，地下鉄日比谷線・恵比寿駅徒歩 5 分／東急東横線・代官山駅　徒歩 7 分

学校の特徴

次代のアミューズメント産業をささえるクリエイターを育成するため，フジサンケイグループをはじめとする多くの企業の協力のもと，設立されました。現場実践主義をモットーに，クリエイター教育を行なっています。

これからのイベント情報

● 特別フォーラム

10 月 26 日（土）　同学院本館にて。

内容：学院のソフト開発工房である“デジタル・メディア・ラボ”のサターン版ソフト『キューブバトラー』（'97 年 2 月発売予定）を使って，ゲーム，CG，アニメ，コミック，ノベルスなどの作品作りを体験しよう。クリエイターを目指す人は必見だ！

● 学院祭

10 月 31 日（木）～11 月 1 日（金）
同学院本館にて。

内容：生徒のゲーム作品やCG 作品，声優タレント科生による演劇の上演，コミック科生によるイラスト展示やコミック作品集の発表など20 を超えるイベントが盛りだくさん。特別ゲストも参加予定です。

学生への就職バックアップ体制

プロのクリエイター，即戦力の人材となるために，フジサンケイグループをはじめ，各制作会社との強力なコネクションによって，在学中から数多くの制作現場を体験させることで，自分にとって最良の進路が決定できる体制を整えています。

入学案内

学科名	定員	修学年数	初年度学費総額	使用パソコン	主な授業内容
ゲームクリエイター科	100名	2年	138万円	PC-98，DOS/V，Macintosh	C 言語実習，ゲーム制作実習，ゲームデザイン論など
ゲームクリエイター研究科	50名	3年	138万円	PC-98，DOS/V，Macintosh	アセンブラ実践，ゲーム開発実習，ゲームビジネス概論など
ゲーム企画シナリオライター科	50名	2年	138万円	PC-98，DOS/V，Macintosh	ゲーム企画，キャラクター設定法など
マルチメディアクリエイター科	50名	2年	138万円	PC-98，DOS/V，Macintosh	オーサリング実習，MIDI 実習，HTML 制作など
CG アニメクリエイター科	100名	2年	138万円	PC-98，DOS/V，Macintosh	ゲームグラフィック実習，3DCG実習，アニメーション実技など
ノベルス・ライター科	50名	2年	98万円	ファンタジーノベルス，SF，シナリオ，ゲームライター等を養成	
声優タレント科	100名	2年	105万円	アニメ／ゲーム声優，洋画吹き替えなど声のスペシャリストを養成	
コミック科	100名	2年	98万円	ファンタジー，少年／少女／青年のコミック制作など	
アニメーター科	50名	2年	98万円	アニメ原画，キャラクターデザインの制作	

※ゲームクリエイター専科，CG クリエイター専科等の各種夜間専科あり。

学院体験説明会におじゃましました

▲最初に，吉田尚剛学院長のあいさつが行なわれた。みんな緊張していたけれど，その中にも熱意が感じられたぞ

学院の特徴やカリキュラム説明，学院生活についての話のほか，希望の科ごとの体験授業など，学院に関することはもちろん，業界のことまでも 1 日で知ってもらおうというのが「学院体験説明会」。さる 9 月 14 日に行なわれた説明会におじゃましましたのでレポートします。当日は3連休の初日，しかも雨にもかかわらず，100 人近い体験希望者が集まりました。最初に全員で，学校のシステムや卒業後の進路説明を受けたあと，各学科にわかれてレクチャーを受けます。

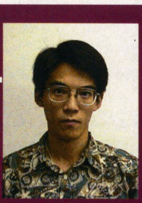
意外だったのが，ゲームクリエイター科希望の体験者の中で，パソコンを持っていない人が多かったことです。さらに「一度もパソコンに触れたことがない」という人も，少なくありませんでした。しかし，そんな人も気にすることはありません。同学院では，入学してから2 か月間，基礎学習としてパソコン操作を学習します。実際，体験入学で，すぐにパソコン操作の基本を覚えてしまった人もいるほどです。問題は，パソコンで“何を作るか”ということ。同学院では，そんな“作りたい”という気持ちを大切にしているようです。

基礎学習が終わると，チームを作って秋の学祭に向けて作品を作ります。そして2年生になると，積極的に業界のバイトを奨励されることになります。ここで，実際の現場の雰囲気や，作業の流れ，プロ意識などが学べるわけです。「本校のポリシーは，学生の持っている“やる気”に対して，チャンスをあたえること」（学院開発工房・田中公夫氏・談）。

▲当日は，入学体験者約 100 人が，アミューズメント学院本校に集合した

▲マシンルームには，富士通製 DOS／V パソコンが数十台用意されているのだ

OB訪問！


◀佐藤暢晃さん。同学院のデジタル・メディア・ラボが独立した㈱ディーエムエルに，プログラマーとして在籍

(株) DML
佐藤暢晃さん
ゲームクリエイター科・第 1 期生（'96 年卒業）

佐藤さんは，栄えある第 1 期生。今春に卒業したばかりですが，現在はセガサターン用ゲームの“メイン・プログラマー”として活躍中！ その秘密は何なのか？ さっそく本人に聞いてみましょう。

―入社1 年目で，ゲームを任されているなんて，すごいですね。

佐藤さん（以下敬称略）　2 年生になると，学校が業界のアルバイトを積極的に探してきて，勧めるシステムがあるんです。僕も二つの会社でアルバイトしたんですが，いろいろな現場の雰囲気に慣れることができて，それがよかったんでしょうね。ゲームは共同作業で作っていきますから。

―これまで，どんなプログラムを作ってきたんですか？

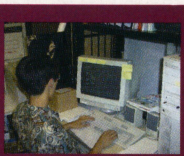
佐藤　最初はMSX を買って，ベーマガに投稿してましたね。一度も載らなかったけど（笑）。それからPC-88，98と流れてきて，ちょっとしたゲームやツールを作っていました。最近では，仕事で Windows 上のスクリーンセーバーやツールを作成し，今はサターン用の『キューブバトラー』のプログラムを担当しています。

―学校で学んだことは，現在の仕事でどう生かされていますか？

佐藤　学校では，基礎学習が終わると，すぐにグループを作ってゲームを作るんです。いろんな人と話し合って，たくさんの機材の中でどれを使って，どういうものを作ろう，ということをするわけです。僕はなぜかリーダー，まとめ役をやることになってしまったんですが，こういう経験は役に立っていますね。あと，いろいろなバイトを紹介してくれるので，各業界の現場の雰囲気や，作業の流れがどうなっているのかがわかるようになる。これは，仕事をしていくうえで“強み”になりますね。

―最後に，これからゲーム・スクールに入学する人達にメッセージを。

佐藤　“ゲームを作る”という同じ目的を持った人が集まる場です。当然，みんなゲームが好きですし，いいゲームを作りたいと思っている。そんな中で，「絶対これで食っていくんだ！」という“プロ意識”を持っていると，充実した学生生活を送れるはずです。


▲現在サターン用ゲームのプログラミングに情熱を燃やしている佐藤さん

▲ゲーム作りは，共同作業。人の意見を“取り入れる”ことも大事

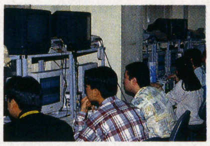
デジタルエンタテインメントアカデミー

所在地：〒170 東京都豊島区北大塚3-32-4 OBCビル
資料請求先：同上
☎ 03-3940-7210
交通：JR山手線大塚駅　徒歩5分
平成9年4月より学習環境・設備を整えた新校舎で開講。平成9年3月に移転。

学校の特徴

業界を代表するゲーム・メーカー11社（アトラス，エニックス，カプコン，光栄，コナミ，コンパイル，スクウェア，タイトー，ハドソン，バンプレスト，マイクロキャビン）の資本参加により運営されている教育機関。旧エニックスゲームスクールからの歴史とノウハウに加え，それぞれの会社の情熱と豊富な知識を常にカリキュラムに反映し，業界に必要とされている人材育成を目指しています。

卒業生もパソコンからアーケードまで，グラフィック・プログラムだけでなくミュージックや企画まで，あらゆるゲーム開発の現場で活躍しています。



イベント情報

●学校説明会

10月13日（日），11月10日（日）
本校にて。
内容：学校概要からカリキュラム，就職などの説明，及び質疑応答

●ゲームソフト発売直前体験会

（モニタリングセミナー）
10月27日（日）
サターン版『リグロード・サーガ2』
（セガ・エンタープライゼス）
10:00～（第1回）13:00～（第2回）15:00～（第3回）
本校にて。
内容：発売前のゲームを在校生と一緒にプレイし評価する業界初の試み。メーカー側はユーザーの生の声を聞くことができ，本校へ入学を希望する方も学校の雰囲気が体験できるまじめなイベントです。
参加条件：高校生以上（当日は学生証を持参のこと）
※説明会，体験会とも参加申し込みはすべて電話予約が必要です。

就職活動における学生へのバックアップ体制

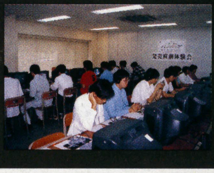
アルバイトなどを通じ，在学中からゲームメーカーとの接触の機会を常に持ち，通常の人事募集から，特別な募集まで，企業の人材募集に迅速に対応するシステムを持っています。また，制作発表会など，生徒の実力を常に企業にアピールしています。卒業後もフリーで活躍する生徒への就職の斡旋などを積極的に行なっています。

入学案内

学科名	定員	修学年数	初年度学費総額	使用機種		主な授業内容
クリエイティブスペシャリスト養成科	160名	2年	140万円	プログラムエキスパートコース	PentiumDOS/V, X68000, PC-98	ICE制御，65816アセンブリ言語，Windows上でのC++による開発技術など
				グラフィックデザインコース	Macintosh, PentiumDOS/V, X68000, PC-98	原画制作，2Dデジタイズ技術，3DCG，アニメーション技法など
				ミュージックコンポーズコース	Macintosh, PentiumDOS/V, X68000, PC-98	作曲・編曲，波形編集・音源モジュールの理解，サンプリング技術，コード進行テクニックなど
平成9年4月新設						
プロフェッショナルデザイナー養成科	80名	3年	140万円	プログラム専攻	Macintosh,Windows系ハードなど	アセンブリ言語実習，WIN-C実習，UNIX実習，ネットワークPG，数学・回路学習，インターネット
				グラフィック専攻	Macintosh,Windows系ハードなど	デジタル画像実習，デッサン実習，原画制作，アニメーション技術，映像・造形基礎，インターネット

ゲームソフト発売直前体験会レポート

9月15日（日）に行なわれた「ゲームソフト発売直前体験会」では，11月発売を予定しているアトラスのSLG「BLOODY BRIDE ～いまどきのバンパイア」が用意され，モニタリングが行なわれました。参加した学生はみんなゲームに関わる仕事につきたいという人ばかりで，真剣なまなざしで参加していました。



今回の体験会についての声をひろってみましたのでレポートしたいと思います。
●とにかくゲームの仕事がしたいという21才／男・フリーター「プレイ時間が短かったのが心残りですが，メーカーに対し一般ユーザーの考えが直接採れるので，とてもいいことだと思います」
●グラフィッカー・CGプログラマー志望の高校3年／女（3人組）「説明が親切でとても好感がもてました。実際のソフト制作の現場が見たいですね。それにしても，機材がいっぱいあってすごいところですね」とゲームの評価より，学校のようすや雰囲気を一生懸命観察していたようです。

OB訪問

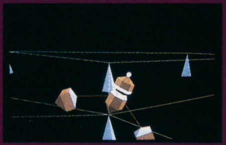
ヴァージンインタラクティブエンターテインメント
研究開発部　宇佐美直秀さん（写真右）
制作部　上江洲　睦さん（写真下）

―まず，お2人は入学以前，パソコンの勉強をしていましたか？
宇佐美さん（以降敬称略）　高校時代はパソコンはPC-88VAをもっていましたけど，ほとんどゲームしかやってませんでしたね。高校卒業後は一応，大学に進学したんですけど，どうしてもゲームの仕事がしたくて大学を中退してデジタルエンタテインメントアカデミーに入ったんです。
上江洲さん（以降敬称略）　私もパソコンは持っていました。プログラムに関しては，高校を卒業してコンピュータ系の専門学校へ入学してからC言語をさわり程度学びました。それから，ただ漠然とゲームを作る知識がほしくてゲーム専門の学校に入学したわけです。
―　パソコンをほとんど知らない状態での授業は大変だったのでは？
宇佐美　はじめはちんぷんかんぷんで，先生の言う専門用語が，どこかの外国語に聞こえましたね。
上江洲　最初から知識がある人とない人とでは，スタート地点では差がありましたからね。でも，まじめに授業にでていれば，卒業するときは同じレベルになっているんですよね。

―　お2人が重視していた授業は？
上江洲　企画です。企画の先生が厳しい人で，少しでも変な企画を立てると，突き返されてやり直しなんです。
宇佐美　そうそう！それで，自己満足なゲームは作るな！と言われるんです。あと，ゲームは商品であるということも教わりました。
上江洲　今では一番役に立っている授業だったと思います。
―　後輩にアドバイスを。
宇佐美　ゲームが好きなら，どんな環境に置かれていても迷わずにこの世界に入りなさい。
上江洲　映画などを見て，雑学を身につけておくと企画面などで非常に役に立ちます。

学生作品紹介

ゲーム名：キープバランス
成作者：企画原案・山本裕美子さん。プログラム・吉田和弘くん，山本　団くんの3名



PC-9801上で稼働するフルポリゴンアクションパズル。98の限界を超えためまぐるしい動きは，昨年の発表会でアーケードゲームメーカーの開発者をもうならせたほどです。山本くんはその実力を買われ，すでにクリエイターとして，第一線で活躍しています。わずか数か月の開発でも，企画のセンスと制作者のやる気は，企業の人に十分アピールできるという見本でしょう。

東京アニメーター学院

所在地：〒101 東京都千代田区三崎町 3-4-9
資料請求先：同上
☎ 03-5276-1511
交通：JR 総武線水道橋駅　西口徒歩 1 分

学校の特徴

DOS，Windows，PC-FX のゲーム開発や2D，3D グラフィック，CG アニメーションの制作など，多くの講座が少人数で行なわれており，それぞれのカリキュラムを自分で組むことができます。授業外での自主制作も奨励されています。

これからのイベント情報

● 体験入学

10 月 12 日（土），11 月 9 日（土）
※毎月第 2 土曜日実施
同学院総合校舎にて。

内容：設置全学科を対象とした体験入学です。カリキュラムや指導方針の解説のあと，授業内容の一部を実習し，個別にアドバイスがされます。自分が目指す職種を理解・研究する意味でも参加する価値はあります。学科によっては定員がありますので，参加を希望される方は，ハガキで予約してください。

▲先ごろ行なわれた体験入学・入学相談会より。参加者はみんな真剣

● 学院祭

11 月中旬予定
同学院総合校舎ほかにて。

内容：同学院ならではの文化祭です。展示作品などからどんなことを学んでいるか，自分の目で確認してください。

就職活動における学生へのバックアップ体制

1 年時から就職ガイダンス，面接などを実施し，カリキュラムも就職試験時に必要な作品の制作に重点をおいて組まれています。

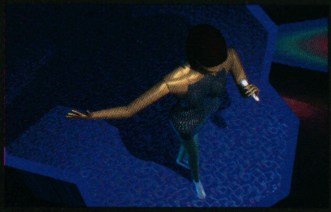
入学案内

学科名	定員	修学年数	初年度学費総額	使用パソコン	主な授業内容
コンピューターゲーム科	200 名	2 年	80 万円	PC-98	DOS ゲームの制作，PC-FX ゲームの開発，3D グラフィック制作など
				PowerMac	アニメーション，グラフィック制作など
				GATEWAY2000	Windows ゲーム制作，3D グラフィック，アニメーション制作など

その他　アニメーション科／アニメーション声優科／エアーブラシ彩色科／アニメーション美術科／漫画家プロ養成科／アニメキャラクター科／イラストレーション科／漫画原作シナリオ科／コミック編集者養成科

学生作品大紹介

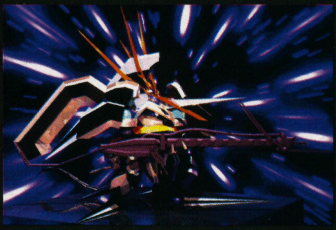
制作者　今野宏城
（ＣＧ科卒業生）


製作者　北村大輔
（ＣＧ科 2 年在籍）

制作者　松原　集
（ＣＧ科 2 年在籍）

制作者　神田　毅
（ＣＧ科 2 年在籍）

製作者　神田　毅
（ＣＧ科 2 年在籍）


製作者　神田　毅
（ＣＧ科 2 年在籍）

姉妹校　日本ゲームデザイナー学院

来春開校　即戦力となる人材の育成

アニメーション，マンガ，声優，ゲームなど，それぞれの業界に多くの卒業生を送り出し，就職とデビューに実績のある東京アニメーター学院が，その学習システムと指導力を充実・発展させた姉妹校『日本ゲームデザイナー学院』を 1997 年 4 月に開校します。

『日本ゲームデザイナー学院』は，ゲームデザイナーという職種が注目されるようになった今，ゲームデザイナーの養成にポイントをしぼった，現場直結の教育を！という趣旨で，新たに設立されることになった専門校です。

パソコン，アーケード，コンシューマーなど，この分野で仕事がしたいというハッキリとした目標を持っている人は，就職条件に合わせた学習を，選択していくことによって進められるので，より専門的な技能が身につきます。また，ゲームやパソコンに対する知識がなくても，無理なく学べるようカリキュラムが組んであるので，学習を進めながら職種の方向性を決めていくことも可能です。

講師陣も，業界で活躍している人ばかりなので，制作現場をふまえた知識と技術が習得できるのも強みです。

ゲームデザイナー学部

プランニング科	50 名	2 年
グラフィック科	100 名	2 年
プログラム科	150 名	2 年
ゲーム開発研究科	100 名	2 年

入学願書受付：97 年 4 月 3 日まで
注）ゲーム開発研究科の入学対象者は，そのほかの3学科の卒業生です。97 年4 月に直接入学することはできません。

■問い合わせ先：日本ゲームデザイナー学院
事務局　☎ 03-3261-8211

バンタン電脳情報学院

所在地：〒150 東京都渋谷区東 3-22-14
資料請求先：〒150 東京都渋谷区恵比寿南 3-1-8
☎ 0120-51-0505
交通：JR 山手線・埼京線，地下鉄日比谷線
恵比寿駅徒歩 5 分

学校の特徴

実際の業界をシミュレートした講義と，それを教える講師が業界のプロという特徴があります。さらに，カリキュラムの選定も業界開発者の意見の下に決定されています。こうした環境が十分に能力を伸ばしてくれます。

学内にマルチプラットフォームで開発を行なうソフトハウス『電脳工場』を設置し，制作ノウハウや，開発スタッフとしての学生の参加を可能にしています。

イベント情報

● 1 日体験入学

10 月 20 日（日）

バンタン電脳情報学院　GAME 館および CG・MULTI 館にて。

内容：ゲームデザイン，シナリオ，雑誌記事ライティング，ゲームグラフィック，ゲームプログラムなど全 9 コース。それぞれ実際に行なわれている授業の内容にあわせ，業界の現状や現場のノウハウを織りまぜながら，体験することができます。

●説明会＆模擬試験

10 月 27 日（日）

バンタン電脳情報学院　GAME 館にて。

内容：OB や在校生を交えた学校説明会を午前中に行ない，午後から入学模擬試験を行ないます。この模擬試験では，入試の出題傾向や自分の実力を知ることができるうえ，成績が合格レベルに達していれば，本番の入学試験の一部が免除されるという特典もあります。これは見逃す手はありませんね。

就職活動における学生へのバックアップ体制

ゲーム会社が今，どんな人材を求めているのかを知ることができ，その場でゲーム会社に対し自分をアピールできるなど，同校ならではの学内企業説明会を開催(参加実績企業：タイトー，ナムコ，バンダイ，アートディンク，アトラス，ゲームアーツ，SNK など)しています。

さらに，模擬面接，就職部の企業訪問による新規求人獲得や情報収集，講師による就職斡旋など，いたれりつくせり。

入学案内

学科名	定員	修学年数	初年度学費総額	使用パソコン	主な授業内容
ゲームクリエイト専攻					
ゲームデザインコース	40 名	2 年	148 万円	DOS/V	ゲーム制作実習，C 言語，サウンド実習，オーサリング，CG 入門など
シナリオ＆ライターコース	40 名	2 年	148 万円	DOS/V，PowerMac7500	シナリオ実習，文章作成実習，小説記事ライティング
ゲームグラフィックコース	40 名	2 年	148 万円	DOS/V，PowerMac7500/8500，MacCentris660/650	2D/3DCG，デッサン，CG アニメーション，キャラクターデザイン
ゲームプログラムコース	80 名	2 年	148 万円	DOS/V，Indy.Indigo	C 言語入門，アセンブラ入門，Win95 プログラミング，GWS 特講，VR 特講
コンピュータグラフィックス専攻					
グラフィックデザインコース	40 名	2 年	148 万円	PowerMac7200/8500	デッサン，CG デザイン，立体 CG，タイポグラフィ，フォトレタッチ GWS/ART 特講
コンピュータアニメーションコース	40 名	2 年	148 万円	PowerMac，DOS/V	3DCG アニメーション，オーサリング基礎，映像・音，DTV 実習，GWS/ART 実習
マルチメディア専攻					
ビジュアルクリエイトコース	40 名	2 年	148 万円	PowerMac7500	撮影実習，編集実習，DTV 特講
デジタルサウンドコース	40 名	2 年	148 万円	MacLC630/Centris660	DTM，アレンジメント，デジタルサウンド実習，レコーディング実習，DJ 実習
エンターテイメントメディア専攻					
ゲーム開発研究コース	40 名	4 年	130 万円	DOS/V，PowerMac7200，Indy.Indigo	ゲーム企画，3DCG，キャラクターデザイン，サウンドプログラミング

※ DOS/V マシン（DELL・COMPAQ・DEC）

OB訪問

（株）ファミリーソフト
中山　仁さん
ゲームプログラムコース・'95 年卒業生

中山さんは，現在ファミリーソフトの企画開発部に所属し，バリバリのゲーム企画マンとして活躍中です。

ーバンタンで学んだことが，今のゲームデザインのお仕事にどう生かされていますか？

中山さん（以下敬称略）　もともと企画志望で，現在もその仕事をしているわけですが，学院ではプログラムコースを専攻したんですよ。ゲームデザインやシナリオといったしっかりした企画専門のコースもあるのですが，あえて，プログラムコースに希望して入りました。

ーなにか，考えがあったのですか？

中山　じつは，学院に入るまではプログラムどころか，パソコンにも触れたことがなかったんです。そんな僕が，ゲームの企画をやりたいと思ったとき，まずプログラムをしっかり覚えようと思ったわけです。ゲーム制作は企画やプログラム，グラフィックなど，共同作業ですから，プログラムを知っておけば企画にも生かされるだろうと思いまして，一生懸命勉強しました。

ークリエイターの鏡ですね。

中山　現在こうして企画の仕事をしていますが，ゲームを企画するうえで，プログラマーの立場を考えた企画を練れますから，現実的です。

ーそれじゃ就職もすんなりと…。

中山　2 年生の夏の就職活動でファミリーソフトに面接にきて，そのまま 9 月からアルバイトとして，実際の仕事を手伝わせてもらいました。

ーその間の授業のほうは？

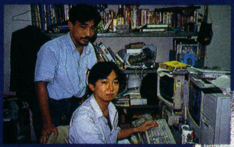
中山　もちろん，講義も聞いたりしましたけど，2 年になると制作実習が多いわけです。アルバイトとして実践の場で制作に携わることも授業の一環でもあるんですよ。現場の雰囲気もわかりましたし，そのままファミリーソフトに就職もできましたから，よかったです。

ー現在ゲームクリエイタースクールで学んでいる人，これから入学を希望している人に先輩として何かアドバイスを。

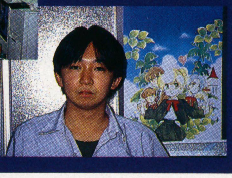
中山　学校では技術的なことはたくさん教えてくれますけど，一般常識的な部分は，日頃から自分でしっかり学んでもらいたいと思います。とくに多くの人と接してください。人と話ができないとまずダメですね。ゲームクリエイターも自分の企画したものを人に伝えられなければ，それで終わってしまいますから。人と接することができてはじめて，技術はその後からついてくると言ってもいいくらいです。

企画開発部の上司・中森正勝さんから一言

学校で学んだからといっても，自分が何をしたいのかしっかりした考えがないといけませんね。中山くんにはますます期待しています。



◀上司の中森さんと熱心に打ち合わせ中の中山さん



▶これからはシナリオも書いていきたいと語る中山　仁さん

学生作品紹介

代々木アニメーション学院

所在地：〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3
（東京校：本部）
資料請求先：同上
☎0120-310-042
交通：JR 山手線代々木駅　徒歩2分

学校の特徴

アニメーターや漫画家など数多くのクリエイターを輩出している老舗のスクールです。今年3月の卒業生の就職·デビュー率は98.62％の実績校です。アニメ，コミック，CG，ゲーム，声優，SFX，イラスト，音楽などさまざまな分野の13学科で構成されています。

就職活動における学生へのバックアップ体制

CGアニメ·ゲーム科では，会社説明会（セミナー）や会社訪問などのほかに，「合同企業説明会」「学内セミナー」を開催しています。また，全国各地の各校の生徒が東京の会社を訪問し，アクティブに活動が行なえる「上京ツアー」制度などもありますので，地方にいながら東京の会社を訪問するにも，なんの不安もありません。学院では東京での宿泊地の確保と，合否結果を即座にだしてくれるよう，企業への働きかけを行なっています。

ユニークなシステム

●卒業後在寮システム…就職が決定した学生は在学時と同額で2年間専用寮に居住できます。**●制作品売上げ配当システム**…在学中に制作した作品が市販された場合，それによって生じた利益は制作に携わった学生に配当されます。**●特待生システム**…年間12万円の学習援助金が送られる制度です。希望者の中から選考されます。

イベント情報

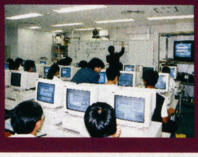
○YAGフェスタ'96

11月2日（土），3日（日）

東京校にて。

内容：セル画や同人誌の販売や各種模擬店，ゲームコーナー，SFX科の学生による特殊メイクなど，各学科の特徴を生かしたアトラクションが多数あり，毎年多くの父兄をはじめ，一般の人たちでにぎわいをみせています。

○無料1日体験入学



東京校:11月10日(日)／12月8日(日)／1月15日(祝)
ひがし校：12月8日(日)
大阪校:10月10日(祝)／11月4日(振)／12月1日(日)／1月12日(日)
名古屋校：10月10日(祝)／11月4日(振)／12月1日(日)／1月12日(日)
福岡校：10月13日(日)／11月17日(月)／12月15日(日)／1月19日(日)
仙台校：10月20日(日)／11月17日(日)／12月15日(日)／1月19日(日)
札幌校：10月27日(日)／11月23日(祝)／12月22日(日)／1月26日(日)
広島校：10月27日(日)／11月24日(日)／12月23日(祝)／1月26日(日)
大宮校：10月20日(日)／11月24日(日)／12月23日(祝)／1月26日(日)

○無料学院説明会（全国主要都市で開催）

参加希望者は，ハガキに①住所②氏名③TEL④年令⑤学年（職業）⑥希望学科⑦無料体験・説明会の希望を明記し，上記住所まで。

97年4月新開講!!

コンピュータ·グラフィックスとアニメーションの可能性をどこよりも早く見抜き，それをコンピュータ·ゲームに注入してきた同校は，これまでのノウハウをさらに発展・専門化させる意味で，来春4月新たに3学科を開講します。

● ゲーム・デザイナー科（2年制）

「競う」「真似る」「賭ける」「眩ます」ゲームの4大ゴクイを分析しながら，基礎力を養っていきます。もちろん，仕上げは4大ゴクイを組み合わせたゲーム世界の構築です。

■ゲーム・プランニング■ゲーム・コンストラクション■ゲーム・ドラマツルギー■ゲーム・シナリオ■ゲーム・ディレクション■CG オペレーション■映像デザイン

◀形の感性をみがくことはゲームデザイナーにとっては大切なこと

● ゲームキャラ・ムービングデザイナー科（2年制）

「動き」を極めるにはまず絵が描けることがカンジンです。絵が描けて動きの創れるモーション・デザイナーの出現を業界は待ち望んでいます。

■ゲームキャラ・ムービングデザイン■アクション・デザイン■キャラ・ムービング■CG オペレーション■映像コンストラクション■映像デザイン

◀ムービングの学習の第一歩はまずアクションを知ることから

● ゲームサウンド・アーティスト科（1年制）

映像とサウンドをどうからめるかを習得するには，映像モンタージュを学ばなければいけません。ゲーム・サウンドのアーティストを目指すなら基礎からジックリ学ぼう。

■ゲームSE■ゲームME■ドラマサウンド・コンポーズ■ゲームサウンド・ディレクション■映像・ドラマツルギー■映像音響

▶同学院の音楽学部のスタジオ，声優タレント科の録音スタジオなどすべて利用できる

入学案内

学科名		定員 東京校	大阪校	名古屋校	福岡校	広島校	仙台校	ひがし校	札幌校	大宮校	修学年数	主な授業内容
アニメーター科		300名	150名	100名	80名	–	50名	50名	50名	–	2年	動画・原画，キャラデザイン，作監教育
CGアニメ・ゲーム科		200名	80名	60名	50名	30名	30名	–	30名	30名	2年	2D/3Dアニメ，キャラデザイン，ゲームデザイン，アクション創作
ゲーム・デザイナー科		60名	–	–	–	–	–	–	–	–	2年	ゲームプランニング，ゲームコンストラクション，ゲームシナリオ
ゲームキャラ・ムービングデザイナー科		60名	–	–	–	–	–	–	–	–	2年	ゲームキャラデザイン，アクションデザイン，キャラムービング技術
ゲームサウンド・アーティスト科		50名	–	–	–	–	–	–	–	–	1年	ゲームSE制作，ゲームME作曲，ゲーム音響演出
マルチメディア・クリエーター科		50名	–	–	–	–	–	–	–	–	1年	各種CD-ROMタイトル制作，通信ネットワーク
デジタルペイント・アーティスト（仕上げアート）科		100名	60名	40名	30名	–	30名	–	30名	–	1年	トレース・彩色・コンピュータ彩色，エアーブラシ，色彩設計
アニメ制作科		100名	–	–	–	–	–	–	30名	–	1年	シナリオ，絵コンテ，演出製作
BGデザイナー（背景美術）科		100名	–	–	–	–	–	–	–		1年	アニメ背景，背景設定，エアーブラシ
アニメAVオペレーター科		80名	–	–	–	–	–	–	–	–	2年	アニメ撮影，VTR撮影・編集，CG，録音コンポーズ
声優タレント科		400名	200名	150名	100名	50名	60名	–	50名	50名	1年	アテレコ，DJ，アナウンス，舞台・映像タレント
SFX特撮科	SFXコース	120名	–	–	–	–	–	–	–	–	2年	スペシャルメイク，マッドペインティング，ガレージキット，モデリングテクニック
	特撮コース											ミニチュア，操演，モーションコントロール，スーツメーション，スタント
	ビューティーアート・メイクコース											ナチュラルメイク，ビューティーメイク，ネイルアート，TATTOO，ヘアメイク

その他　マンガ・コミックプロ養成科（1年）／ジュニア・ノベルズ科（1年）／ビジュアル・イラスト科（1年）／ミュージック科（2年）

フイルム・現像代は0（ゼロ）！ 周辺機器人気No.1！

デジタル・カメラでおもしろパソコン・ライフ

QV-10の発売以来，誰でも手軽に使えるアイテムとして，デジタル・スチルカメラ（以降デジタル・カメラと略）が人気です。撮ってすぐに見られる液晶モニタなどの機能や，フイルムを使わず低コストな点が，これまでカメラを持たなかった人にも受けています。

そこで，ベーマガ編集部からみなさんに提案！　デジタル・カメラは，撮った画像をどれだけ活用できるかがポイントです。撮影しただけで満足していないで，いろいろな用途に利用してみましょう。

今回は，デジタル・カメラをさらに楽しくするテクニックを大紹介します！

もちろん，要チェックの最新デジタル・カメラ情報も満載。お見のがしなく！

購入前に知っておきたい

デジタル・カメラの基礎＆新常識

パソコンの周辺機器としてだけでなく，ちょっとしたお遊びグッズとしても人気の高い，デジタル・カメラ。

カンタン操作が人気のようですが。銀塩カメラ（一般的なフイルムを使用したカメラ）とくらべ，どこがちがうのでしょうか？

ここでは，デジタル・カメラと銀塩カメラを比較しながら，デジタル・カメラはどんな点に特徴やメリットがあるのか見てみます。ぜひ，購入まえにポイントを押さえておきましょう！

ここがちがう！ デジタル・カメラと銀塩カメラ

銀塩カメラに使用するフイルムは，限られた枚数しか記録できないうえ，一度現像してしまうと，もう使うことはできません。

一方，デジタル・カメラは，内蔵メモリやPCカードなどの記憶媒体に，デジタル・データとして画像を保存しています。つまり，フロッピーディスクのようにデータを他に移して，空き容量を確保してやれば，何度でも使うことができるわけです。撮影のたびに新しいフイルムを用意するよりも，デジタル・カメラのほうが経済的といえるでしょう。

また，銀塩カメラでは，フイルムを現像して写真がプリントされるまで，撮影結果はわかりません。うまく写っているかドキドキしながら待つのもいいですが，できるなら撮影結果は早く確認したいですよね。

液晶モニタの付いたデジタル・カメラなら，現像を待つどころか，撮影したその場で撮影結果を確認できます。デジタル・カメラなら，今までのようなフイルムのムダ使いもなくなるでしょう。

パソコンと組み合わせていろいろな用途に活用！

接続ケーブルと転送ソフトがあれば，デジタル・カメラとパソコンを接続して，パソコンで画像を見ることが可能になります。画像はデジタル・データとして記録されているので，転送の際に画質が劣化することもありません。スキャナで写真を読み込む場合とくらべても，手間も周辺機器も少なくて済みます（第1図）。

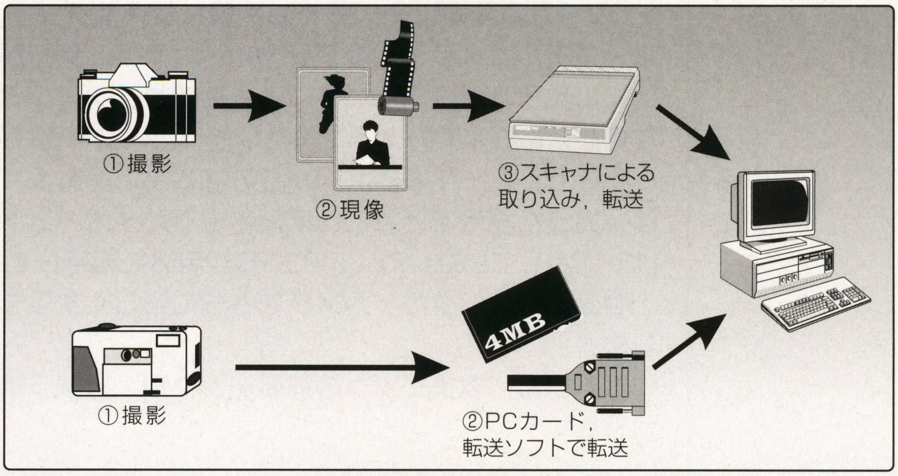
パソコンに画像を転送すれば，まさに“ワンソース・マルチユース（一つの素材をいろいろな用途に使用できる）”。デジタル・フォトとして大切に保存しておくだけでなく，絵ハガキに使用したりホームページに貼り付けたりと，さまざまな場面で活用できます。もちろん，バックアップを取っておけば，いくら使ってももとの画像はなくなりません。

いわばデジタル・カメラは，パソコンとの組み合わせでその本領を発揮する，無限の潜在能力を秘めたアイテムといえるでしょう。

デジタル・カメラはこんなに経済的！

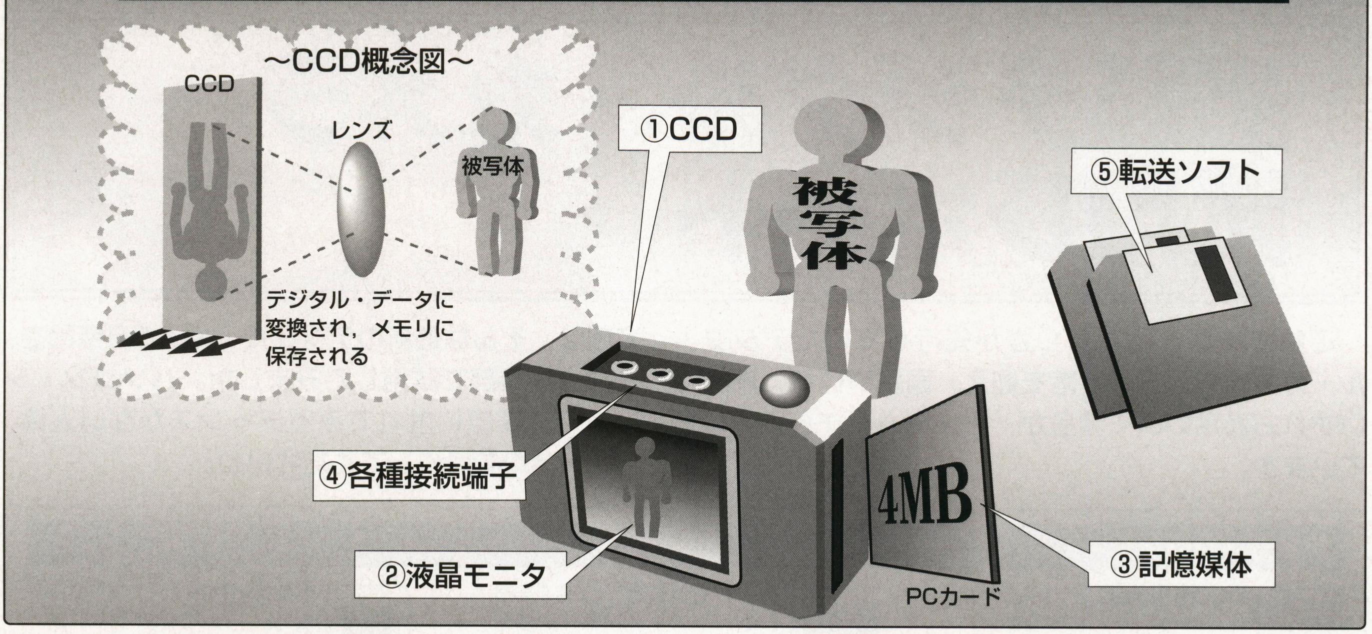
デジタル・カメラ	
電池代	約600円
（単3アルカリ乾電池×4本）	
100枚撮影可能	
銀塩カメラ	
フイルム代（36枚撮り）	約700円
現像代	約1,300円
	約2,000円
同じ枚数撮影すると…3回分	約6,000円
差額	**約5,400円!!**

20回撮影すれば，デジタル・カメラが買えるぞ!!



《第1図》撮影した画像を，パソコンへ転送するまでの手順を，デジタル・カメラと従来の銀塩カメラで比較してみた。現像の手間も含めて，かなりの作業が必要な銀塩カメラとくらべると，デジタル・カメラがいかに簡単かよくわかる

大図解これがデジタル・カメラだ！



①CCD

基礎

CCDは，レンズのうしろに設置される内部メカニズム。この部分に露光した情報がデジタル・データに変換され，内蔵メモリなどの記憶媒体に保存されます。

デジタル・カメラの画質を左右する重要な部品の一つで，その画素数が多いほど，より高品質な画像の撮影が可能です。

普及タイプのデジタル・カメラの画素数は，20万～60万画素程度ですが，プロユースのものになると，130万～600万画素のCCDを搭載しています。

新常識

デジタル・カメラの画質をきめる大事な要素の一つ“CCD”。今後さらに画素数の高い製品が，より身近な価格で登場することが予想されます。

②液晶モニタ

基礎

液晶モニタは，デジタル・カメラならではの特徴的な装備です。被写体を確認するファインダとして使ったり，撮影した画像を表示するのに利用します。

撮影したその場で撮影結果を確認でき，非常に便利なのですが，かなりのバッテリを消耗するのが難点です。

新常識

最近では，光学式ファインダと液晶モニタの両方を搭載した製品も増えてきました。撮影時は光学式ファインダ，確認&再生には液晶モニタと，使いわけが可能。これならバッテリ切れの心配もありません。

③記憶媒体

基礎

デジタル・カメラでは，撮影した画像データを記憶媒体に保存する必要があります。現在は，本体の内蔵メモリやPCカードのフラッシュ・メモリなどを，記憶媒体として使用する製品がほとんどです。

取り外し可能な外部記憶媒体を採用しているデジタル・カメラは，大容量ものに交換することで，一度に撮影できる枚数を大幅に増やすことができます。

新常識

最近では，『SSFDC』と呼ばれる切手サイズのメモリカードを使用する機種も登場しはじめています。小型軽量のSSFDCは，デジタル・カメラの記憶媒体として今後期待される存在です。要注目！

④各種接続端子

基礎

デジタル・カメラには，画像データを入出力するための端子が装備されています。ビデオ出力端子を装備している機種もあり，家のTVに撮影した画像を映しだすことが可能です。

接続には，専用のケーブルが必要になります。別売りの場合もあるので，デジタル・カメラ購入まえにチェックしておきましょう。

新常識

専用のカラー・プリンタで，パソコンに転送せずに，カラー印刷が可能な製品も増えてきました。これなら，みんなに写真を配ることもできますね。

⑤転送ソフト

基礎

デジタル・カメラからパソコンへ画像を転送するには，その機種専用の転送ソフトが必要です。これも接続ケーブル同様，デジタル・カメラに付属しているか，または別売りで用意されています。別売りの場合は，たいていパソコンとの接続ケーブルとセットになっているようです。

新常識

転送ソフトは，画像転送の他にも，画像データベース機能やフォト・レタッチ機能を備えている場合があります。

パソコンで画像の合成，加工をしたい人は，転送ソフトの機能もチェックしましょう。

最新デジタル・カメラ試用レポート

これまでは，めずらしさが先行していたデジタル・カメラもつぎの段階を迎え，画質や機能，価格いずれも満足のいく製品が，各メーカーから登場しています。

今回は，そんな最新のデジタル・カメラ5機種を，ベーマガ編集部で試用してみました。パソコン・ショップで，実際に触れてみるチャンスがない人は，ぜひ購入時の参考にしてくださいね。

アイコンの見かた

CCDの画素数：デジタル・カメラの性能を左右するCCD。一般に画素数の多いほうが解像度が高く，高画質です。

内蔵メモリ容量：内蔵メモリがなく，外部記憶媒体だけを採用している製品もあるので，あわせてチェックしましょう。

外部記憶媒体：PCカードが一般的。TypeⅡはフラッシュ・メモリ，TypeⅢには，ハードディスク・カードが使える。

液晶モニタのサイズ：画像確認が，その場でできる便利な液晶モニタ。バッテリ不足には注意しましょう。

パソコン接続キット：製品に，パソコンとの接続に必要なものが，同梱されているか，オプションかを示します。

バッテリ：携帯時／撮影時に必要なバッテリの種類を示しています。くわしくは，48ページの表を見てください。

57万 | 1MB | PCカード TypeⅢ | × | ケーブル別売り | 専用ニカド or 単3アルカリ×6

57万画素，フラッシュ搭載の本格モデル

キヤノン販売

PowerShot600（パワーショット）

価格128,000円
■問い合わせ先
キャノン販売株式会社
☎043-211-9556
■ホームページ
http://www.canon-sales.co.jp

キヤノン初の，パーソナル・ユース向けデジタル・カメラです。57万画素1／3インチCCDを搭載しており，普及価格帯のデジタル・カメラの中では，かなりの高画質を実現しています。

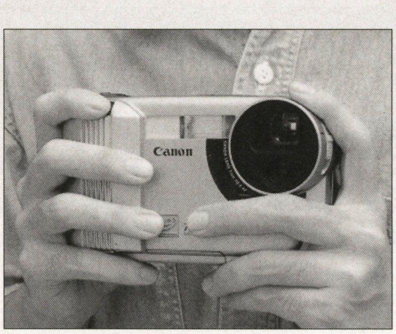
パソコンとの接続には，付属の『カメラステーション』を使用します。カラー画像記録の他，書類を記録しておきたいときなどに利用する“白黒文字モード”が用意されていることが注目ポイントです。

安心できる重量感

最高で800×600ドット以上の画像記録ができる，本格派モデルです。カメラ本体がかなり大きいので，カメラをしっかりと構えられ，撮影時に手がブレることもありません。ズッシリとした重量感は，持っていて安心でき，いかにもカメラで撮影しているという気分にしてくれます。

シャッターを軽く押すとピントが調整され，さらに強く押し込むことで撮影が行なわれます。そのため，ピント調整を待たずに撮影しようとすると，シャッターを押してから実際に撮影されるまで，多少のタイムラグが生じてしまいます。こういった操作は，最初違和感がありますが，ある程度使っていると慣れてしまうので問題はないでしょう。

撮影ではとても使いやすいだけに，画像再生／確認用の液晶モニタがないのが非常に残念です。



▲PowerShot600を構えてみたところ。本体が大きいので持ちやすい

コンパクト・デジタル・カメラの対抗馬

富士写真フイルム

DS-7

価格69,800円
■問い合わせ先
お客さまコミュニケーションセンター
☎03-3406-2981
■ホームページ
http://www.fujifilm.co.jp

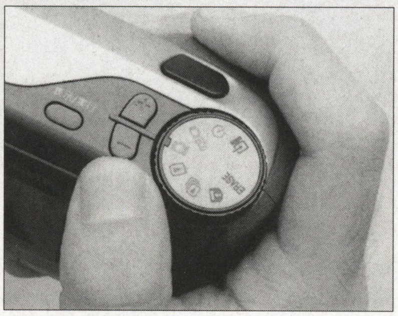
コンパクトなボディ，カンタン操作，液晶モニタ搭載と，あきらかにカシオのQVデジタルを意識して開発された製品です。スライド式の電源スイッチは，QVデジタルと同じ場所に配置されています。
画像記録には，超小型記憶媒体のSSFDCを使用。ビデオ出力端子を装備しており，TVに接続してみんなで画像を楽しむことができます。

片手でもラクラク操作

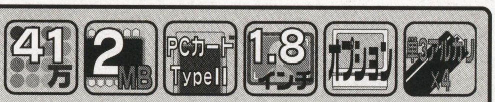
グリップ部分がふくらんでいて握りやすく，片手でもあつかえる操作感覚はとても快適です。

画質モードは，標準とエコノミーが用意されており，本体にあるダイアル・スイッチで変更します。ダイアル・スイッチは，画質選択の他にも画像再生や削除，パソコンとの接続モードの選択もできるようになっています。右手の親指でカチカチとまわすだけで，すばやく各モードに切り換えられ，かなり使いやすい印象を受けました。カメラの操作は，説明書を見なくても直感的にわかる工夫がされており，誰でも手軽に扱えるでしょう。

ただ，記録画像の表示で，液晶モニタの画像切り換えがやや遅いのが欠点といえるかもしれません。



▲上部に設置されたダイアル・スイッチで，画質や各モードを切り換える。これがなかなか使いやすい



マニュアル・フォーカスが可能なこだわりモデル

リコー

DC-2L

価格85,800円
■問い合わせ先
リコーお客様相談室
0120-000475
■ホームページ
http://www.ricoh.co.jp/

画像だけでなく音声の記録もできる，マルチメディア活用が可能なデジタル・カメラです。「画像＋音声」というように，画像に関する説明をメモ感覚で記録することができます。
液晶モニタがオプションになっている『DC-2』（価格69,800円）も用意されており，予算に合わせて購入モデルを選択できます。

凝った構図もこれならOK!

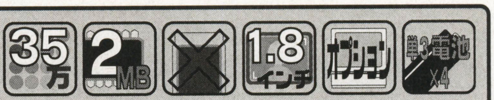
画質も良好，液晶付きといいことづくめのDC-2L。しかし，手ではさむようにして持って撮影するので，撮影時に多少ブレてしまうことがありました。また，見かけよりも重量があるので，注意が必要です。

撮影では，オートフォーカスの他，マニュアルによるピント調節が可能。液晶モニタを見ながら，上部のボタンでピントを調整します。意図的にピントをずらした画像など，こだわった撮影をするときなどに便利です。

液晶モニタで被写体を確認して撮影すると，液晶モニタでは十分な明るさなのに，パソコンに転送して見ると暗く撮影されていることがあるようです。液晶モニタは明るさの調整ができますが，カメラ自体の露出も変更されるわけではないので，注意しましょう。

▲DC-2Lはこのように持つ。カメラの固定がむずかしいうえ，重量があるのでしっかりと構えよう（脇をシメルのがポイント！）

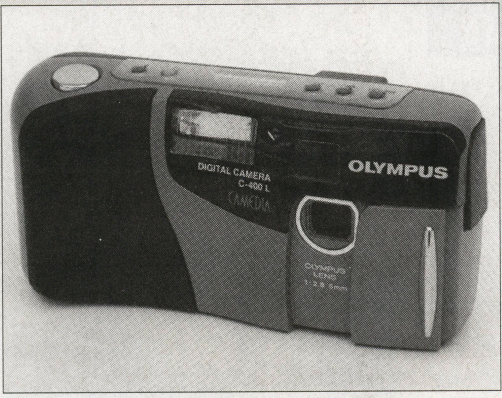
従来のコンパクト・カメラのイメージを継承



オリンパス

CAMEDIA C-400L
（キャメディア）

価格74,800円
■問い合わせ先
テクニカルサポート
☎03-5802-3400
■ホームページ
http://www.olympus.co.jp



従来のコンパクト・カメラと同じ感覚であつかえる，この秋登場の最新デジタル・カメラです。35万画素CCDと2Mバイトの内蔵メモリを搭載し，標準モードで80枚，高画質モードで20枚の撮影が可能です。

ON／OFFが可能な液晶モニタを内蔵しており，バッテリの消耗を防ぐ省電力設計がなされていることに注目してください。

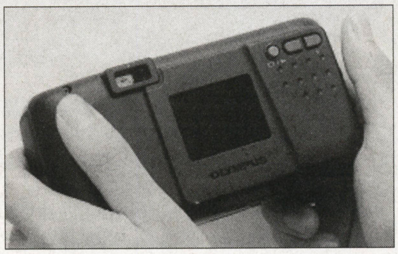
液晶モニタは確認＆再生に

従来のコンパクト・カメラと同じくらいの大きさ，デザインなので，はじめて使う人でも違和感なく操作できます。レンズカバーが電源スイッチの役割をしており，一目で電源のON／OFFがわかるのも，デジタル・カメラ初心者にはうれしいですね。

液晶モニタと光学式ファインダを両方装備しており，どちらでも被写体を確認できます。ただ，液晶モニタで被写体を確認するには，モニタ横のボタンを押しっぱなしにしていなければならず，少々使いづらい印象を受けました。

液晶モニタは画像再生用として使い，必要に応じて被写体の確認にも利用する，といった使いかたが正しいようです。

撮影では，フラッシュとマクロ撮影の設定以外，すべてオートで調整されます。手軽に撮影できるうえ，レンズ保護のカバーが付いているので，旅行中の使用にも向いているでしょう。



▲CAMEDIAは，光学式ファインダと液晶モニタの両方で被写体を確認できる。もちろん画像再生もできるぞ

ホビー感覚で使えるデジタル・カメラ

コダック

DC20

価格39,800円
■問い合わせ先
コダックデジタルイメージング事業部
カスタマサポート
☎03-5488-2390
■ホームページ
コダックhttp://www.kodakj.co.jp

シャツの胸ポケットにも入る，超小型サイズのデジタル・カメラです。内蔵メモリによって画像を記録できる他，専用の『メモリーカードフォルダー』を使用することで，大量の撮影にも対応できるようになっています。

接続キットが本体に同梱されており，付属ソフトも充実。すぐに使える手軽さが魅力です。

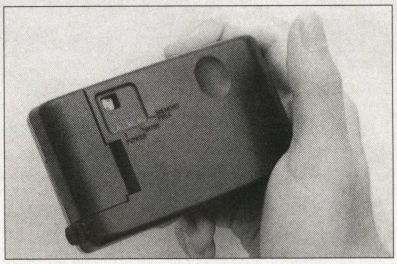
携帯できるサイズが魅力

ボタン類は，電源ボタンとシャッター・ボタン，画像削除ボタンの三つだけと，非常にシンプルな構成です。サイズも，ズボンやシャツのポケットにすっぽり収まるほどの小ささで，カメラであることを意識させません。使い切りカメラの感覚で，気軽にシャッターを押すことができます。

右手のグリップ部分には，親指がちょうど収まるぐらいのくぼみがあり，片手でもしっかりと固定して撮影することができました。

2種類の画質モードが用意されていますが，カメラ側では変更できず，転送ソフトを使ってパソコンから変更しなくてはいけないのが，ちょっと残念です。

その手軽さ，携帯の容易さから，つねに持ち歩いて毎日の記録に使うなど，2台目のカメラとしての使用に向いているでしょう。



▲DC20のグリップ部分。親指の位置にくぼみがあるので，片手でも十分固定できる

現在発売中の人気機種も大紹介
デジタル・カメラ・ピックアップ！

NEC
PC-DC401

価格99,800円
■問い合わせ先
NECパソコンインフォメーションセンター
☎03-3452-8000（東京）
☎06-930-9821（大阪）
☎052-722-9800（名古屋）
■ホームページ
http://www.nec.co.jp

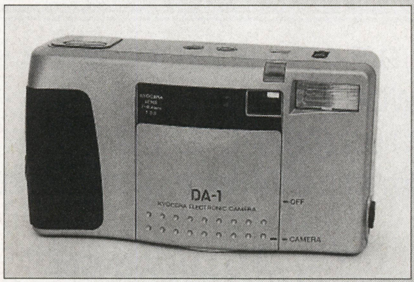
縦長のデザインが独特の，NEC製のデジタル・カメラです。Cマウントによるレンズ交換が可能になっており，望遠レンズや広角レンズを使った，ダイナミックな構図の撮影ができます。

エプソン販売
CP-100

価格69,800円
■問い合わせ先
エプソンインフォメーションセンター
☎0424-99-7133（東京）
☎06-399-1115（大阪）
☎052-202-9531（名古屋）
■ホームページ
http://www.epson.co.jp/

カンタン操作で，誰でも使えるデジタル・カメラです。パソコンとの接続ケーブルや転送ソフト，画像編集／加工ソフトなどが付属しており，カメラを買ったその日からデジタル画像が楽しめます。

京セラ
DA-1



価格79,800円
■問い合わせ先
京セラ光学機器事業本部
☎03-3797-4611
■ホームページ
http://www.kyocera.co.jp/index-j.html

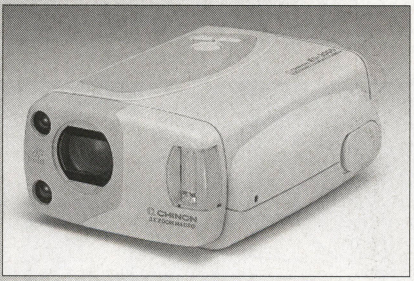
ビデオ出力端子を備えており，撮影した画像をTVに映しだせます。レンズカバーが電源スイッチの役割をしている他，画像再生時には前面の赤ランプが点灯するなど，動作状況を外見で見わけられる親切設計になっています。

エムストーン
VISIMO

価格95,000円
■問い合わせ先
エムストーン機器販売部門
☎03-3255-7875（代）
■ホームページ
http://www.m-stone.com/

本体裏面に大きな液晶モニタを配置した，一見電子手帳のようなデジタル・カメラです。右側に配置されたカーソル・ボタンで，撮影，画像転送，削除などの操作を行ないます。液晶モニタに操作方法が表示されるので，操作で迷うこともありません。

チノン
ES-3000



価格124,800円
■問い合わせ先
チノン
☎0266-82-1060
■ホームページ
http://www.avisnet.or.jp/~chinon/

デジタル・カメラの中ではめずらしく，標準で3倍ズームレンズを装備しています。このズームレンズを使えば，遠いところからでも，被写体にせまった迫力ある撮影が可能です。

パソコンとの接続に必要な，転送ソフトとケーブルがセットになっています。

カシオ計算機
QV-10A

価格49,800円
■問い合わせ先
カシオ計算機株式会社
☎03-3347-4811（代）
■ホームページ
http://www.casio.co.jp/

デジカメ・ブームのきっかけを作った，QVデジタルの廉価モデルです。レンズ部分が回転し，さまざまなアングルで撮影できます。

わかりやすい操作と液晶モニタは，デジタル・カメラの印象を決定づけたといっても過言ではありません。

デジカメの新製品ラッシュせまる!

9月4日から7日まで幕張メッセで行なわれた『WORLD PC EXPO(ワールド・ピーシー・エキスポ)96(以降PC EXPOと略)』。インターネット関連が中心の展示会でしたが，これからさらに需要の高まる映像，画像のデジタル化に焦点を当てた製品の展示も，数多く見られました。

ここでは，PC EXPOに出展していた各社のデジタル・カメラの新製品をレポートします。

ソニー，オリンパスからは本格派高画質モデルが登場

●ソニー

DSC-F1　価格88,000円

DKC-D5PRO　価格198,000円

10月10日発売

デジタル・ビデオカメラをいち早く発売したソニーからは，『DSC-F1』と，『DKC-D5PRO』が出品されていました。

DSC-F1は，パーソナル・ユースがターゲットのコンパクトなデジタル・カメラ。IrDA規格準拠の赤外線通信機能により，同時発売のデジタル・カラー・プリンタ『DPP-M55』(価格49,800円)やパソコンへのデータ転送が簡単に行なえます(写真1)。

一方，DKC-D5PROは，一見ビデオカメラとまちがえそうな外観(写真2)。12倍ズームレンズ，45万画素CCD，SCSIインターフェース搭載と，ビジネス・ユースを意識した製品です。店頭での発売はせず，注文生産のみとなるようです。

●オリンパス

C-800L　価格128,000円

10月中旬発売

C-400L　価格74,800円

C-400　価格49,800円

10月5日発売

36ページでも紹介しているオリンパスの『CAMEDIA(キャメディア)』も試用することができました。

高画質のC-800L，必要な機能を満載したC-400L，低価格のC-400の3モデルが用意され，ユーザーのレベル，予算に応じたタイプが選べるようになっています。

中でもC-800Lは，81万画素と同価格帯では最高レベル。PC EXPOでもとくに人気のあったデジタル・カメラです(写真3)。

ニコン，ミノルタはユニークな新製品を発表

●ミノルタ

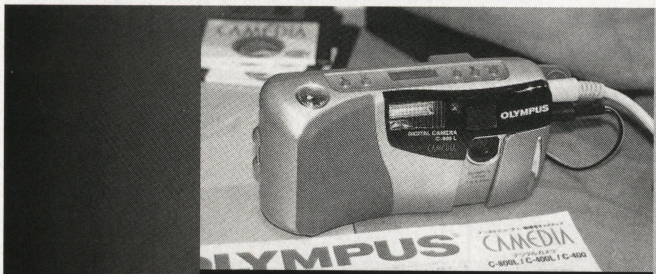
Dimage V　価格発売日未定

ミノルタが個人向けデジタル・カメラ市場に投入するのは，ちょっと変わったデザインの『Dimage(ディマージュ)V』(写真4)。

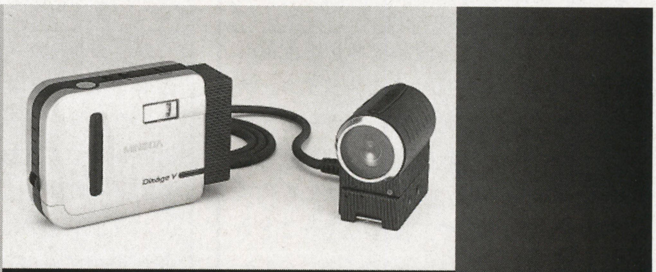
レンズ・ユニットが脱着可能なので，撮影範囲は無限です。カメラの入らない

《写真1》ソニー『DSC-F1』

《写真2》ソニー『DKC-D5PRO』

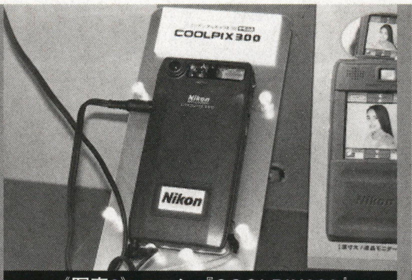


《写真3》オリンパス『C-800L』



《写真4》ミノルタ『Dimage V』

《写真5》ニコン『COOLPIX100』



《写真6》ニコン『COOLPIX300』

《写真7》コニカ『Q-EZ』

せまいところや，人垣の向こうに被写体があるときでも，本体部の液晶モニタで確認しながら撮影することができます。

PC EXPOでは，プロトタイプが展示されていました。年内の発売ですが，くわしい発売日，価格は未定です。

●ニコン
COOLPIX100　価格59,800円
10月末発売予定
COOLPIX300
価格発売日未定

ニコンのブースでは，縦長のボディが特徴的な2製品『COOLPIX（クールピクス）100』と『COOLPIX300』が展示されていました。

10月末発売予定のCOOLPIX100は，バッテリ部を外すとPCカード・スロットに直接装着できるユニークな設計（**写真5**）。撮影したその場で，画像をメールで送信するといった，速報性を要求される場面で活躍しそうです。

一方のCOOLPIX300は，操作用のペンが付いており，電子手帳を思わせます（**写真6**）。このペンを使ったメモ書き機能，音声メモ機能など，マルチユースに対応した機能を盛り込んだデジタル・カメラです。

●コニカ
Q-EZ　　　　価格発売日未定

コニカのブースでは，いかにも“カメラ”というスタンダードなボディのデジタル・カメラ『Q-EZ（キュー・イー・ジー）』を展示（**写真7**）。年内に発売予定ですが，PC EXPOでは参考出品ということでした。正式なアナウンスは，10月以降になりそうです。

今後の展開に期待大！

筆者は，PC EXPOの初日の9月4日に取材したのですが，平日にもかかわらずたくさんの来場者が訪れていました。デジタル・カメラや個人向けインターネット・サービスを中心に見てまわったのですが，やはりデジタル・カメラは人気が高く，幅広い層の人たちの注目の的。

今回のPC EXPOでは，これまでプロ用のデジタル・カメラを発売していたニコン，ミノルタが，一般ユーザー向けの新製品を発表していたことに注目したいところです。銀塩カメラに劣らない高画質のデジタル・カメラの登場もまもなくのはず。今後も各社の動きに目が離せません。　**（吉岡哲也）**

特報

セガがデジタル・カメラを発売！

脅威の価格 29,800円！

なんと，あのセガ・エンタープライゼスがデジタル・カメラ『DIGIO（デジオ）』を11月下旬に発売すると発表しました。

デジタル・カメラブームの火付け役QV-10と同等のスペックを持ちながら，29,800円というこれまでにない低価格！

画像記録には，4Mビットのデジタルフィルム（SSFDC，価格2,480円）を採用。ビデオ出力機能を標準装備しており，撮影した画像は即チェック可能です。

パソコンへの接続キットは，DOS／Vパソコン用が同時発売，Macintosh用が'97年1月に発売される予定です。また，パソコンを持っていない人でも，デジタル・フォトの加工，編集が楽しめる画像編集機『Picture Magic（ピクチャー・マジック）』（予価24,800円）も，12月に発売が予定されています。

セガでは，第2，第3のデジタル・カメラを開発中だとか。さらには，セガサターン，プリント倶楽部との連動も展開されるそうです。

先日行なわれた記者発表会では，「DIGIOはセガの持つ技術の総力を結集した」という言葉も飛びだすほど。デジタル・カメラの新定番となることができるか，注目したいところです。

DIGIOのデザインは，初期のサターンを思わせる

画像編集機Picture Magicも，年内に発売されるぞ！予価24,800円

その1 ワープロ文書にデジタル・フォトを使おう！

ここからは，ベーマガ編集部が考えたデジタル・カメラの活用方法を，8ページにわたって紹介していきます。デジタル・カメラを購入した人は，ぜひこれらの活用法に挑戦してください。

まずは，基本ということで，ワープロなどで作成した文書中に，撮影した画像を貼り付けてみましょう。日記などの場合，文章だけでなくその様子がわかる画像もあれば，雰囲気もグッと伝わりやすくなります。

あなたも，ぜひ挑戦してください！

画像転送ソフトを導入する

まずは，ワープロ・ソフト『Microsoft Word for Windows95（以降，MS-Wordと略）』で作成した文書中に，リコーの『DC-2L』で撮影した画像を貼り付けてみましょう。

デジタル・カメラで撮影した画像をパソコンへ転送するには，専用のアクセサリが必要です。DC-2Lには，接続ケーブルと転送ソフトがセットになったパソコン接続キット『DU-2W』（Windowsパソコン用：価格6,000円）が，別売りで用意されています。

最初に，転送ソフト『DU-2』を導入しましょう。転送ソフトが保存されたフロッピーディスクをドライブにセットし，コントロールパネルから［アプリケーションの追加と削除］を選択します。［セットアップ］ボタンをクリックすると，フロッピーディスクに収録されている“setup.exe”が，実行プログラムとして表示されるので，［完了］ボタンをクリックして実行しましょう。転送ソフトがパソコンに導入されます（**写真1**）。

このデジタル・カメラを使用しました

リコー
DC-2L
価格85,800円
■問い合わせ先
リコーお客様相談室
☎0120-000475

デジタル・カメラからパソコンへ画像を転送

転送ソフトを導入したら，つぎはデジタル・カメラとパソコンの接続，そして撮影した画像の転送です。DC-2Lの電源がOFFになっているのを確認したら，DC-2LにあるRS232C／AUX端子と，パソコンのRS-232C（シリアル）端子に，ケーブルを接続します（**写真2**）。

DC-2Lの電源を入れ，先ほどパソコンに導入した転送ソフトを起動します。

今回は，すべての画像をパソコンに転送し，その中から使用する画像を選びだしてみましょう。転送ソフトのメニューの［カメラ］から，［DC-2カメラツール表示］をクリックします（**写真3**）。カメラツールのメニューから［全選択］をクリックして，メモリカードに記録された全画像を選択します。［選択画像をコピー］をクリックすると，コピー先のフォルダを確認してくるので，フォルダを選択し，画像を転送しましょう（**写真4**）。

転送が終わったら，転送ソフトのウィンドウ内にあるフォルダ・ツリーで，画像をコピーしたフォルダをダブル・クリックします。転送した画像が一覧表示されるので，文書に貼り付ける画像をきめましょう（**写真5**）。今回は，寝そべってこちらを向いているネコにします。

画像が決定したら，その画像フォーマットを，ワープロ・ソフトでも利用できる形式に変換します。使用する画像をクリックして選択し，メニューの［ファイル］から［ファイル形式変換］をクリックします。

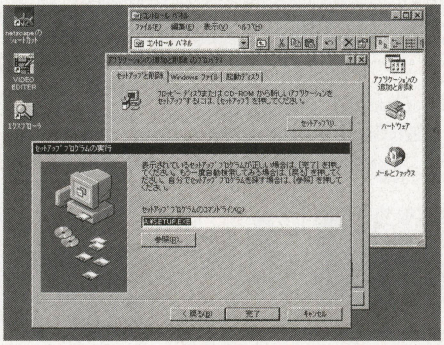
保存するフォルダを指定し，ファイルの種類を設定します。ここでは，BMP（ビットマップ）形式に設定しましょう。［OK］ボタンをクリックすると，指定したフォルダに変換された画像ファイルが保存されます（**写真6**）。

これで，ワープロで使用する画像データが準備できました。

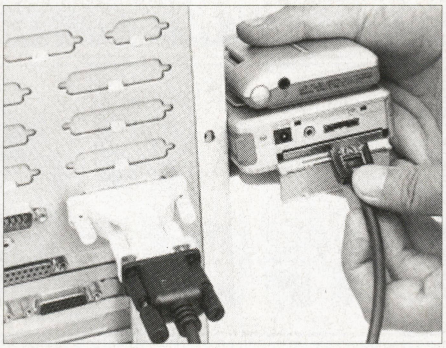
文書に画像を貼り付けよう

画像データが準備できたので，さっそくMS-Wordで，文書に画像を貼り付けてみましょう。

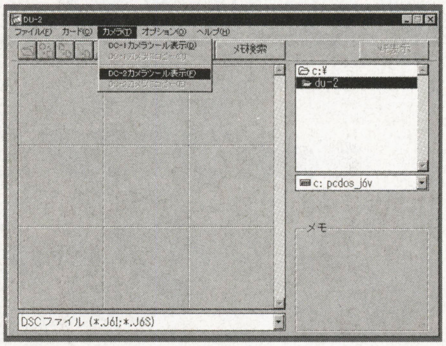
MS-Wordでは，画像などはレイアウト枠の中に配置します。まず，メニューの



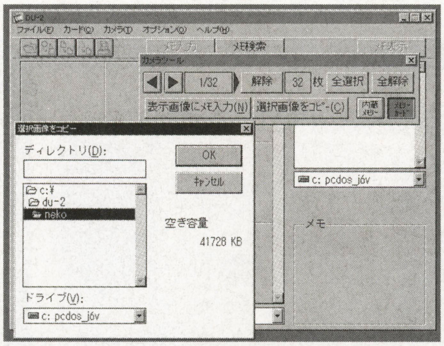
《写真1》ここでは，実行プログラムを自動的に探しだしてくれる。エクスプローラでファイルを探すよりもカンタンだ



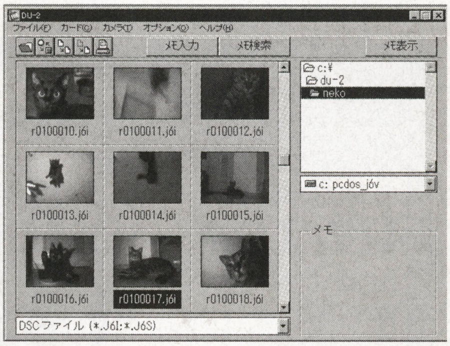
《写真2》パソコンの機種により，コネクタ形状がちがう場合がある。そのときは，写真のような変換コネクタを用意しよう



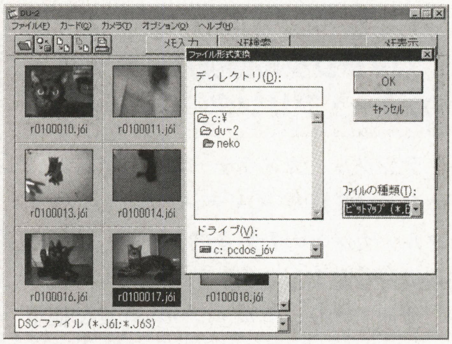
《写真3》DC-2Lは，記憶媒体にPCカードを使っている。PCカード・スロットがあれば，PCカードから直接画像を転送できる



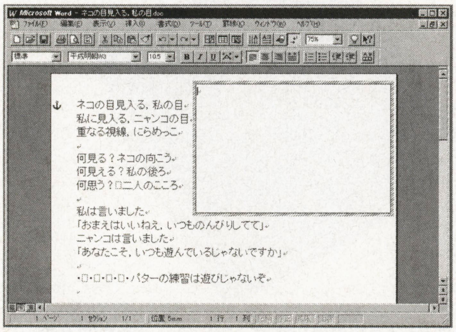
《写真4》1枚ずつ転送する場合なら，DC-2Lの液晶モニタで画像の確認ができるぞ



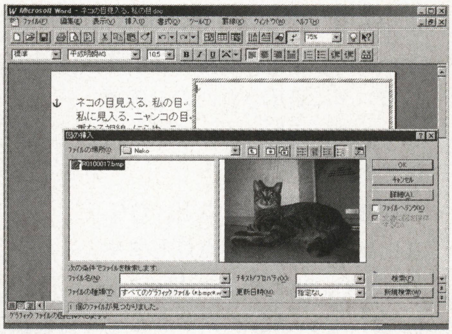
《写真5》転送した画像の一覧。画像をダブル・クリックすると，大画面で確認できるビューアが起動する



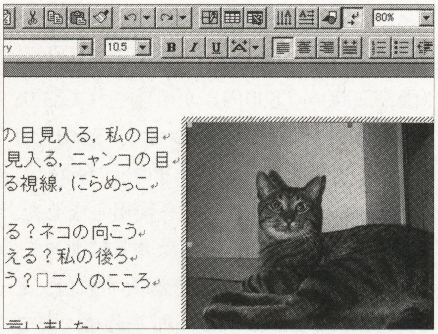
《写真6》一般的な画像ファイル形式のBMP（ビットマップ）形式に変換すれば，さまざまなアプリケーション・ソフトで利用できるようになる



《写真7》レイアウト枠を配置して，画像を貼り付ける位置をきめる。枠内が，画像が貼り付けられる場所だ



《写真8》読み込む画像ファイルは，ファイルを指定する際にプレビューで確認できる



《写真9》画像部分をドラッグすると位置を，画像内側のコーナーにある■をドラッグすると，画像の大きさを調整できる

［挿入］から［レイアウト枠］を選び，画像を貼り付けたい場所に枠を作成してください（**写真7**）。つぎに，同じく［挿入］から［図］を選択し，読みだす画像データを指定します（**写真8**）。これで［OK］ボタンをクリックすれば，作成したレイアウト枠内に，ネコの画像が配置されます。

画像を配置したあと，画像部分をクリックすると，画像の拡大縮小，移動ができるようになります。紙面全体を見て，画像の大きさ，位置を確認しましょう（**写真9**）。

レイアウトがきまって，カラー・プリンタで印刷すれば，画像入り文書の完成です！

今回の記事で使用した機器と予算
〜ワープロへ画像貼り付け〜

DC-2L	85,800円
パソコン接続キットDU-2W（Windows用）	6,000円
5MBメモリカード	33,000円
MS-Word	12,000円
計	136,800円

デジタル・カメラ活用マニュアル

その2 デジタル・カメラでシール作りに挑戦！

最近，ゲーム・センターなどに設置されているシール作成マシンが，話題を集めています。自分が主役のシールが手に入るのが，人気の秘密のようです。

シール作成マシンでは上半身しか写せませんが，デジタル・カメラを利用すれば自由なアングルで撮影でき，決定的瞬間の画像でシールを作成することもできます。さっそくデジタル・カメラで，オリジナル・シール作りに挑戦してみましょう！

QVデジタル最強パートナー カラー・プリンタ『QG-100』

デジタル・カメラを一気に有名にしたカシオ計算機の『QVデジタル』は，デジタル・カメラの先駆者的存在だけに，周辺機器も充実しています。

今回のオリジナル・シール作成に使用したプリンタは，QVデジタル専用のラベル作成用カラー・プリンタ『QG-100』(価格23,800円) です (**写真1**)。パソコンとは接続せず，QVデジタルとQG-100を直接接続して画像を印刷します。

プリントに使用するラベルテープは，テープ幅別に18mm，36mm，46mm (価格2,000～2,800円) が用意されており，シールの使用目的に合わせて，適切なサイズを選ぶことができます。今回は，46mm幅のラベルテープを使用しました。

シール作成の作業手順は非常に簡単で，QG-100とQVデジタルを購入すれば，その日にオリジナル・シールを作成できるでしょう。

このデジタル・カメラを使用しました

カシオ計算機
QV-10A
価格49,800円
■問い合わせ先
カシオ計算機株式会社
☎03-3347-4811

作業はカンタン！ オリジナル・シール作り

それでは，早速シールを作成してみましょう。使用したデジタル・カメラは，QVデジタルの低価格モデル『QV-10A』です。

まず，QG-100に付属しているケーブルを利用して，QV-10AとQG-100を接続します (**写真2**)。このとき，電源はどちらもOFFの状態にします。どちらかの電源がONになったまま接続すると，接続の認識がうまく行なわれません。

接続できたら，QV-10Aの電源を入れ，PLAY (画像再生) モードにします。記録画像が液晶モニタに表示されたのを確認してから，QG-100の電源を入れてください。

接続が認識されると，QG-100の電源ランプが点灯します (**写真3**)。点灯しない場合は，接続しているQVデジタルとQG-100の電源をOFFにして，きちんと接続できているか確認してください。

《写真1》QVデジタルの周辺機器『QG-100』(価格23,800円)。QVデジタルで撮影した画像で，シールが作成できる

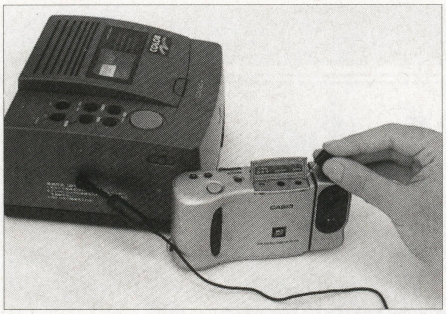
印刷したい画像を，QG-100を操作して選びましょう。液晶モニタに表示される画像が，そのまま印刷される画像になります。

印刷したい画像がきまったら，液晶モニタにその画像を表示させたまま，プリンタのプリント・ボタンを押してください (**写真4,5**)。数分で印刷が完了し，オリジナル・シールができあがります。印刷には多少時間がかかるので，カメラやプリンタに衝撃をあたえないように注意しましょう。

パソコンで画像を加工して背景を付けよう

このように，QG-100とQVデジタルを利用すれば，名刺で使用するような顔写真シールをカンタンに作成できます。

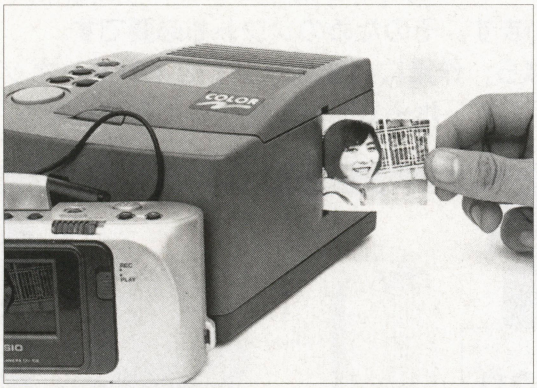
さらにパソコンと組み合わせれば，画像をパソコンで加工し，そのデータをQVデジタルに再送信して，QG-100で印刷す



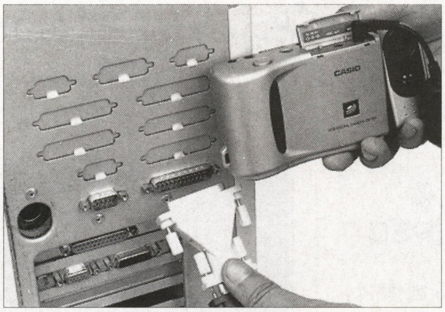
《写真2》QG-100に付属している接続ケーブルで，プリンタとカメラを接続する。電源はどちらもOFFにしておこう

《写真3》まずQV-10Aの電源を入れる。画像が液晶モニタに表示されたのを確認してから，プリンタの電源を入れよう

《写真4》記録画像が見られるPLAYモードで，印刷したい画像を選び，QG-100のプリント・ボタンを押す

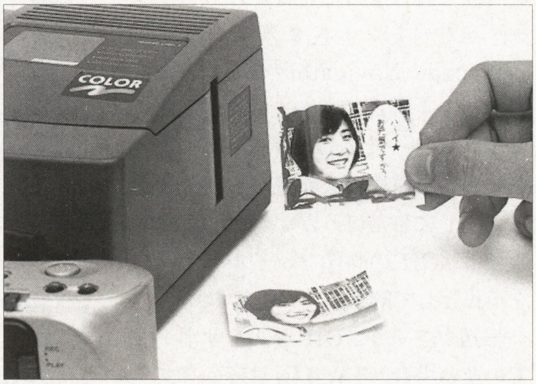


《写真5》画像が印刷されて，オリジナルのシールが完成。自分の持ち物や手帳に貼って，友達に自慢しよう！



《写真6》接続ケーブル『QC-1D』で，QV-10Aとパソコンを接続。今回は変換コネクタを使用している

《写真7》転送ソフト『LS-1W』で転送した画像を，Windows95の『ペイント』で加工する。完成したら，転送ソフトでQV-10Aに画像を再送信する



《写真8》QG-100で加工した画像を印刷する。小粋なオリジナル・シールが完成だ！

ることもできます。背景や文字などを入れれば，よりおもしろいシール作りが楽しめますね。

ここでは一例として，DOS／Vパソコンを利用した画像加工を紹介しましょう。パソコンへの画像転送には，別売りの転送ソフト『LS-1W』（Windows版：価格5,000円）と接続ケーブル『QC-1D』（DOS／Vパソコン用：価格4,800円）が必要です。

まず接続ケーブルを使って，QV-10Aとパソコンを接続します。QV-10Aはデジタル端子に，パソコンはRS-232C（シリアル）端子に接続します（**写真6**）。

加工したい画像を，転送ソフトでパソコンへ転送して，“ペイント”などのグラフィック・ソフトで背景や文字を加えましょう（**写真7**）。

加工した画像は，転送ソフトでQV-10Aへ再送信します。再送信は，メニューから［カメラへ転送］を選択するだけの，カンタン操作で行なえます。転送した画像をQG-100で印刷すれば，背景グラフィックやメッセージの付いた，イキなシールのできあがりです（**写真8**）。

すべて手作りのオリジナル・シールを友達に見せれば，みんなの注目を集めることまちがいなしです！

今回の記事で使用した機器と予算
～オリジナル・シール作成～

QV-10A	49,800円
QG-100	23,800円
46mmラベルテープ	2,800円
計	76,400円

●パソコンで加工するには，その他につぎのものが必要です！

接続ケーブルQC-1D（DOS／Vパソコン用）	4,800円
転送ソフトLS-1W	5,000円
計	9,800円

その3 デジタル・フォトはホームページに最適！

デジタル・カメラで撮影した画像は，パソコン上で表示させるのが一番いい使いかたといえます。というわけで，ホームページにデジタル・フォトを貼り付けてみることにしましょう。

ホームページで使用する画像は，ファイル形式が限られています。そのためのソフトも必要です。

どうせなら，作業に必要なソフトをインターネットから入手して，ホームページを作ってみましょう。

ホームページで使える画像ファイルはGIFとJPEG

ホームページに使用できる画像は，“JPEG”（ジェーペグ）と“CompuServeGIF”（コンピュサーブ・ジフ）（以降GIFと略）というファイルに限定されます。

現在主流となっているWWWブラウザ『インターネットエクスプローラ』や『Netscape Navigator』（ネットスケープ ナビゲータ）ならば，どちらのファイル形式でもかまいませんが，最もポピュラーなのはGIFファイルです。さまざまな環境の人が見ることを考えると，GIFにしたほうがいいでしょう。ここでは，GIFの画像ファイルを使うことを前提として解説していきます。

転送ソフトが，GIF形式をサポートしていない場合，TWAIN（トゥウェイン）対応のアプリケーション・ソフトを用意するか，またはデジタル・カメラのデータを一度何らかのファイル形式で保存し，グラフィック・ソフトや画像変換ツールで，GIFにしなくてはいけません。

このデジタル・カメラを使用しました

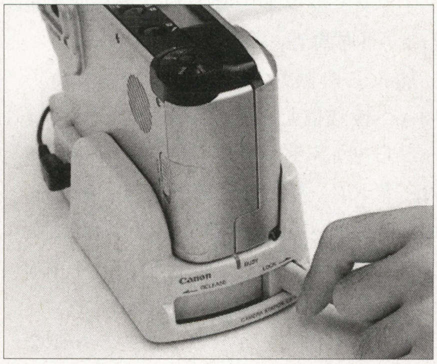
キヤノン
PowerShot600
価格128,000円
■問い合わせ先
キヤノン販売
☎043-211-9556

インターネットで入手可能で，かつ手軽なソフトには，グラフィック・ソフト『PaintShopPro』（ペイントショップ プロ）や画像変換ツール『GIX』などがあります（**写真1**）。どちらもGIFをサポートしています。レタッチや色補正などが必要であれば，グラフィック・ソフトを用意したほうがいいでしょう。今回は，PaintShopPro3.0を使うことにします。

接続にはケーブルが必要

まずは，デジタル・カメラに保存されている画像データを転送しましょう。カメラステーションとパソコンのパラレル端子をケーブルで接続し，PowerShot 600（以降PS600と略）をカメラステーションにセットします（**写真2**）。PS600は，カメラステーションを同梱しているので，

《写真1》『GIX』は，さまざまな画像形式に対応した画像変換ツールだ

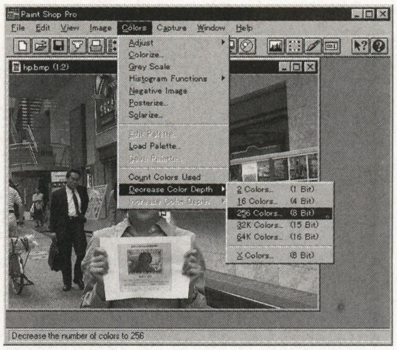


《写真2》カメラステーションにPS600をセットし，取り付けレバーを“LOCK”の位置までスライドさせる

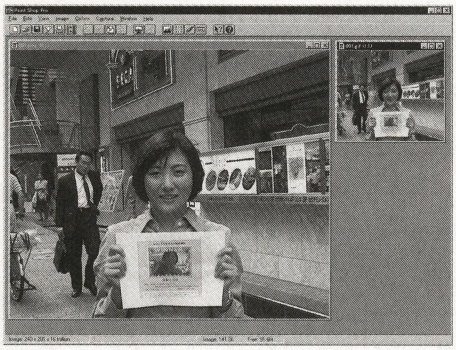
《写真3》PS600が認識されないときは，接続をよく確認しよう

《写真4》PaintShopPro3.0は，TWAINに対応しているので，直接画像データを読み込める

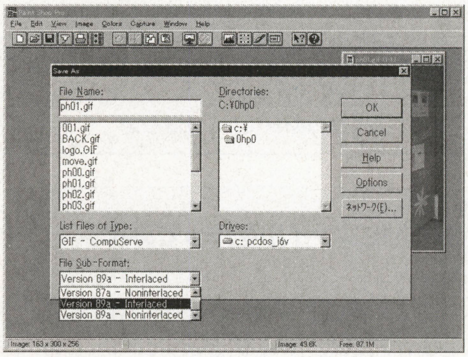
《写真5》撮影した画像に，日付やタイトル，コメントを付けて管理できる



《写真6》減色すると，かなりイメージが変わってしまう場合があるので，保存するまえによく確認しておこう



《写真7》小さくしてしまうのは残念だが，ホームページをみんなに見てもらうためならしかたがない



《写真8》ソフトによってちがうが，PaintShopProは保存時にオプションを設定するようになっている

別売りのケーブル（パラレル）を用意するだけで，パソコンとの接続が可能です。

つぎに，画像の転送を行ないます。PS600には，専用のTWAINドライバが付属しています。基本的には，付属の転送ソフト『PixeColorPlayer（ピクセカラープレーヤ）』から画像を取り込みます。ちゃんと接続ができていれば，**写真3**のような画面が表示されます。

また，TWAINに対応したアプリケーションがあれば，直接そのソフトに画像を読み込むことが可能です（**写真4**）。

ちなみに，このPS600に同梱されているアプリケーション・ソフトPixeColor Playerには，画像データベース機能が搭載されています（**写真5**）。たくさんある画像から，何枚かを選びだすときなどに利用するといいでしょう。

画像を変換する際の注意点

さて，PS600から画像を転送し，ホームページに使うものをピックアップしたら，その画像をGIFファイルにしましょう。

GIFの画像は，256色以下のファイルです。デジタル・カメラから転送される画像は，通常フルカラーなので，このままではGIFファイルにできません。

PaintShopProでは，GIF形式で保存すると，自動的に256色にしてくれます。そのあと色補正などをしたい場合は，保存するまえに減色しておきましょう（**写真6**）。

つぎに注意したいのが，画像サイズです。PS600は，画像サイズを832×624ドット／640×480ドット／320×240ドットの3タイプから選択できます。今回PS600では，画質はファインモード，画像サイズは832×624ドットにして撮影しました。

このまま使うとすると，一つの画像で約420kバイトもの容量になってしまいます。これは電話回線が混雑していないときに，28,800bpsの通信速度で100秒以上かかるデータ容量です。これでは表示するのに時間がかかりすぎるので，みんなに見てもらえません。

ホームページに使う画像は，ファイルの容量を確認しながら，見やすいサイズに調整しましょう（**写真7**）。

GIFファイルにちょっとした演出を！

GIFファイルには，表示方法に関して『インターレース』と『透過』という，二つのオプションを付けることができます。

インターレースを設定しない通常のGIFファイルは，上から下へと表示されていきます。しかし，インターレースを設定すると，モザイクの状態から段階的に浮かびあがるようになります。

このオプションを設定すると，画像データが全部転送されるまえに，どんな画像であるかわかるので，ホームページではよく使われています。

透過は，背景色などの任意の色を，透明にできるオプションです。写真などには使いませんが，丸いロゴの背景を消したい場合などには，便利なオプションといえます。

これらのオプションを使うことにより，グッと本格的なホームページを作ることができます。

今回例にあげたホームページの場合，オプションはインターレースのみを使用しました（**写真8**）。

《リスト1》HTMLの基本的なタグとオプション

■形式的なタグ
<HTML>～</HTML>：HTML文書の宣言
<HEAD>～</HEAD>：HTML文書の情報
<BODY>～</BODY>：HTMLの内容
オプション TEXT="○"：テキストの色
○：##rrggbb（16進法で記述）
BACKGROUND="●"：背景に画像を貼る
●：背景に貼る画像ファイル名

■テキスト／装飾関連のタグ
<TITLE>～</TITLE>：ツール・バーへのテキスト表示
<Hn>～</Hn>：見出しの文字サイズ指定
n=1～6
<FONT SIZE=n>～</FONT>：テキストの文字サイズ
n=1～7
<HR SIZE=n WIDTH=m>：ヘアラインを引く
n=ドット数
m=ドット数または％
オプション ALIGN="○"：位置指定
○：center, right, left
<B>～</B>：ボールド（太字）
<I>～</I>：イタリック（斜体）
<BLINK>～</BLINK>：テキストの点滅
<P>：段落の改行（改行して1行空ける）

：テキストの改行
<BR CLEAR=all>：すべての設定を解除
<CENTER>～</CENTER>：センタリング

■画像関連のタグ
<IMG SRC="○">
○：画像ファイル名
オプション ALIGN="○"：テキストとの位置関係
○：center, right, left

■リンク
<A HREF="○">
○：リンク先のデータのURLアドレス

HTMLファイルを作ってみよう！

さて，使いたい画像をすべてGIF形式で保存したら，いよいよホームページの作成に入りましょう。

ホームページは，HTMLという言語を使って作られています。ここでは，誌面の都合で，HTMLのすべてをくわしく紹介できません。HTMLの初歩的な解説をしていきましょう（リスト1）。

HTMLファイルは，テキストなので，メモ帳やエディタ，ワープロ・ソフトなどで作成可能です。保存の際に“～.htm”とファイル名を付ければ，WWWブラウザで読み込むことができます。

HTMLファイルは，“タグ”と呼ばれる書式指定で構成されている言語です。タグは，テキスト，装飾，画像，リンク（他のデータへの関連付け）を対象としたものに分類できます。

これらのタグとオプションを組み合わせることで，ホームページを作っていくわけです。

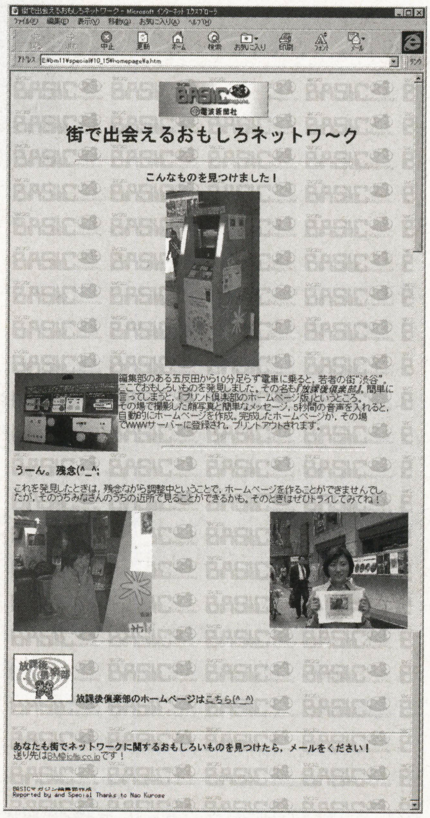
リスト1のタグを使って，ホームページの例を作ってみました（リスト2，写真9）。HTMLファイルと先ほど作成したデジタル・フォトのGIFファイル，ロゴや背景用のGIFファイルを，同じフォルダ（ディレクトリ）に保存しておくと，<IMG SRC>タグにファイル名を入力するだけで画像が表示されます。

うまく作るコツとして，つぎのような方法で作成していくといいでしょう。

まず，形式的なタグとテキスト部分を先に入力して，HTML形式で保存しておきます。WWWブラウザを起動し，作成中のHTMLファイルを読み込みます。画像やヘアラインなどのタグを入れるたびに，メモ帳のHTMLファイルを上書きし，WWWブラウザに表示されている画面を更新します。

このようにすれば，すぐに書き加えたタグや変更した部分を見ることができ，HTMLを学習するうえでも効果的です。

みなさんもぜひデジタル・カメラで，楽しいホームページを作ってみてくださいね！



《写真9》これが今回作成してみたホームページ。ちなみにこの内容は，次号のBMネットワークTODAYでくわしく紹介する予定

インターネットでソフトを手に入れるには？

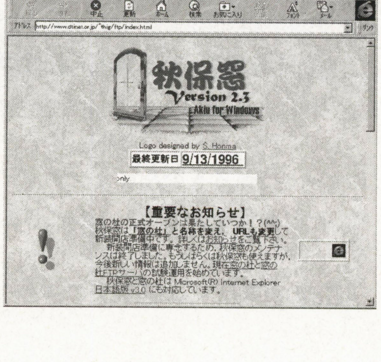
今回使用したPaintShopProやGIXなどのソフトは，『秋保窓』というホームページで手に入れることができます。

ここには，パソコンを使ううえで便利なオンライン・ソフトが多数収録されており，たいへん人気の高いホームページです。

近々，このホームページは，『窓の杜（もり）』と名前を変え，さらにグレード・アップする予定です。みなさん，しっかりチェックしておきましょう。

なお，PaintShopProやGIXは，シェアウエアです。使い続ける場合，登録料を支払う義務があります。マナーを守って，快適なパソコン・ライフを過ごしたいですね。

■秋保窓
http://www.dtinet.or.jp/~thig/ftp/index.html



《リスト2》HTMLファイルの一例

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>街で出会えるおもしろネットワーク</TITLE>
</HEAD>
<BODY BACKGROUND="back.gif">
<CENTER>
<IMG SRC="logo.gif">
<H1>街で出会えるおもしろネットワ～ク</H1>
<HR SIZE=6 WIDTH=70% ALIGN="center">
<H3>こんなものを見つけました！</H3>
<IMG SRC="ph01.gif">
</CENTER>
<BR CLEAR=all>
<IMG SRC="ph02.gif" ALIGN="left">
編集部のある五反田から10分足らず電車に乗ると，若者の街“渋谷”。
ここでおもしろいものを発見しました。その名も<I>『放課後倶楽部』</I>。
簡単に言ってしまうと，「プリント倶楽部のホームページ版」というところ。<BR>
その場で撮影した顔写真と簡単なメッセージ，5秒間の音声を入れると，自動的にホームページを作成。
完成したホームページが，その場でWWWサーバーに登録され，プリントアウトされます。<BR>
<P>
<HR SIZE=6 WIDTH=70% ALIGN="center">
<BR CLEAR=all>
<H3>うーん。残念(^_^;</H3>
これを発見したときは，残念ながら調整中ということで，ホームページを作ることができませんでしたが，
そのうちみなさんのうちの近所で見ることができるかも。そのときはぜひトライしてみてね！<BR>
<P>
<IMG SRC="ph03.gif" ALIGN="left">
<IMG SRC="ph04.gif" ALIGN="right">
<BR CLEAR=all>
<P>
<HR SIZE=6 WIDTH=60% ALIGN="center">
<P>
<A HREF="http://houkago.lee.or.jp"><IMG SRC="move.gif"></A>
<FONT SIZE=3>
<B>放課後倶楽部のホームページは<A HREF="http://houkago.lee.or.jp">こちら(^_^)</A></B>
</FONT>
<HR SIZE=4 WIDTH=70% ALIGN="left">
<HR SIZE=4 WIDTH=70% ALIGN="right">
<BLINK>
<FONT SIZE=3>
<B>あなたも街でネットワークに関するおもしろいものを見つけたら，メールをください！</B><BR>
</FONT>
</BLINK>
送り先は<A HREF="mailto:BM@jolls.co.jp" ALIGN="center">BM@jolls.co.jp</A>です！
<P>
<HR SIZE=3 WIDTH=90% ALIGN="center">
<FONT SIZE=1>
BASICマガジン編集部作成<BR>
Reported by and Special Thanks to Nao Kurose<BR>
</FONT>
</BODY>
</HTML>
```

デジタル・カメラに強敵出現！?

映像がキレイに撮れるなら静止画も，というわけで，デジタル・ビデオカメラ（以降DVカメラと略）の新製品も，デジタル・カメラに負けない強力な機能を装備しています。

パナソニックから発売されているDVカメラ『NV-DL1』（価格230,000円），『NV-DP1』（価格195,000）は，デジタル静止画端子を装備し，パソコン静止画キット（Windows用：価格19,800円）で，シリアル端子から高画質の静止画を，パソコンに転送することができます。

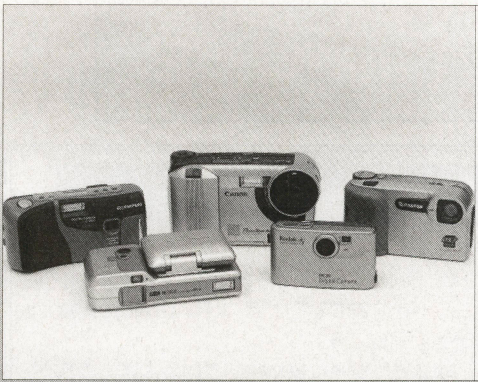
また，シャープの『VL-DH4000』（価格250,000円）は，オプションのスチルユニットを装着することで，パソコンとの接続やIrDAによる赤外線通信が可能です。

静止画だけでなく，映像もキレイに撮りたいという人は，こちらも候補に入れてみてはどうでしょうか。

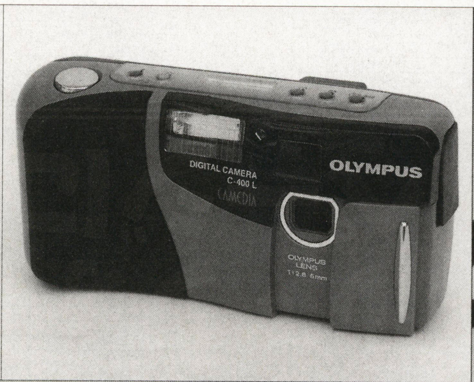
最新デジタル・カメラ仕様一覧

製品名	PowerShot600	DS-7
メーカー名	キヤノン	富士写真フイルム
価格	128,000円	69,800円
CCDのサイズと画素数	57万画素1/3インチ	35万画素1／3インチ
画像サイズ※1	ファイン，ノーマル，エコノミーともに 832×624, 640×480, 320×240ドットから選択可能	標準モード：640×480ドット エコノミーモード：320×240ドット
内蔵メモリ容量	1MB	−
記録枚数（内蔵メモリ）	Fモード：4枚／Nモード：9枚／Eモード：15枚	−
外部記憶媒体	PCカードTypeⅢ	イメージメモリーカード（SSFDC）
記録枚数（外部記憶媒体）	Fモード：21枚／Nモード：38枚 Eモード：62枚（PCカード4MB）	標準モード：30枚 エコノミーモード：60枚（SSFDC2MB）
レンズ	f7mm（35mm判換算50mm相当）	単焦点f5.7mm（35mm判換算38mm当）
ピントあわせ	TTLオートフォーカス	3点ゾーンフォーカス（手動）
最短撮影距離	10cm	9cm
ファインダー	○	×
液晶モニタ	×	○
ストロボ	○	×
ビデオ出力	×	○
パソコン接続キット	付属（ケーブルは別売）	別売（Windows用8,000円）
インターフェース	パラレル	シリアル
出力可能データ方式	Windows：BMP／TIFF／JPEG Macintosh：PICT／TIFF／JPEG	JPEG
本体サイズ※2	159.5×92.5×58.5mm	129×77×47mm
重量	約400g（電池，PCカードを除く）	約240g（電池を除く）
電源	専用ニッカドバッテリーパック または単3アルカリ電池6本	単3アルカリ乾電池4本（リチウム可） ACアダプタ
主な付属品	カメラステーション，バッテリーパック バッテリーチャージャー，ネックストラップ 転送ソフト，アプリケーション・ソフト	イメージメモリーカード（2MB）1枚 単3アルカリ乾電池4本
備考	音声記録機能搭載	
問い合わせ先	キヤノン販売株式会社 ☎043-211-9556	お客さまコミュニケーションセンター ☎03-3406-2981

※1：F=ファインモード，N=ノーマルモード，E=エコノミーモード　※2：幅×高さ×奥行き



DC-2L	CAMEDIA C-400L	DC20
リコー	オリンパス	コダック
85,800円	74,800円	39,800円
41万画素1／4インチ	35万画素1／3インチ	約27万画素1／3インチ
Fモード，Nモード，Eモードともに 768×480ドット（圧縮率によってモードを変更）	高画質モード：640×480ドット 標準画質モード：320×240ドット	標準モード：493×373ドット スナップモード：320×240ドット
2MB	2MB	1MB
Fモード：9枚／Nモード：19枚／ Eモード：38枚	高画質モード：20枚／標準画質モード：80枚	標準モード：8枚／スナップモード：16枚
PCカードTypeⅡ	－	－
Fモード：25枚／Nモード：51枚 Eモード：103枚（PCカード5MB）	－	－
2焦点f3.7／f5.6mm （35mm判換算35／55mm相当）	f5mm，F2.8，4群5枚 （35mm判換算36mm相当）	f6.5mm（35mm判換算47mm相当）
TTLオートフォーカス	固定焦点	固定焦点
1cm	20cm	50cm
○	○	○
○	○	×
○	○	×
○	×	×
別売（Windows用6,000円）	別売（12,800円／7,800円）	付属
シリアル	シリアル	シリアル
DSC（J6I，J6S）／BMP／JPEG／TIFF／GIF PICT（Macのみ）／AVI／WAVE	TIFF／JPEG／BMP	TIFF／JPEG／BMP PICT（MACのみ）／EPS（MACのみ）
143×27（グリップ部36mm）×76mm	145×72×47mm	約102×61×31mm
約285g（電池を除く）	約295g（電池を除く）	約110g（電池を除く）
単3アルカリ乾電池4本（ニッケル水素も可） ACアダプタ（別売）	単3乾電池4本（アルカリ／ニッカド／ ニッケル水素）ACアダプタ（別売）	3Vリチウム1本
本体専用ケース，ハンドストラップ， AVケーブル，単3アルカリ乾電池4本	ケース，ストラップ，AVケーブル 単3アルカリ乾電池4本，リチウム電池1個	転送ソフト／アプリケーションCD-ROM 接続用ケーブル（DOS／V用，Macintosh用） 3Vリチウム電池1本，ケース
連写，音声記録機能搭載		
リコーお客様相談室 📞0120-000475	テクニカルサポート ☎03-5802-3400	コダックデジタルイメージング事業部 カスタマサポート☎03-5488-2390



好評連載　**1,375機種のパソコンに対応 !!**

自分でできる パソコン・パワーアップ!

――CPU，キャッシュ・メモリ，増設メモリ編――

森　裕一

本連載は，自分でできる「パソコンのパワーアップ」についての情報をお伝えしています。

メモリ，キャッシュ・メモリを増設したり，CPUを取り替えることで，みなさんが使っているパソコンの性能がグーンとあがります。

あこがれのWindows95が動かせるようになったり，たくさんのソフトをいっぺんに動かしてもスピードが落ちないようになったりと，よいことづくめです。

メモリやCPUの価格も，信じられないほど安くなりました。たとえばベーマガ8月号のショップの広告に載った32MバイトのRAMは約5万円していましたが，10月号の広告では約3万円です。8MBのRAMは1万円以下になっています。今月号ではどうなっているか調べてみてください。

パソコンも，安くなりました。中古やアウトレットでよければ，ソフトと同じくらいの値段で買えるものもあります。

新製品でも，中古でも，パソコンを購入するときは，必ずこの連載に載っている表を参考にしてください。

表に掲載されているパソコンはパワーアップができる製品です。また，新製品の場合は，製品の前のバージョンがこの表に載っているかを確認しましょう。載っていれば，パワーアップ製品が，近い将来，発売される可能性が高いものと判断できるからです。

今月は，何と1375機種ものパソコンのデータ化に成功したため，実際のパワーアップ・ドキュメント記事はお休みします。

表は，スペースを確保するためにかなり省略した表現になっていますが，基本的な情報はつかめるはずです。

第1表にはCPUパワーアップ製品の型番，価格などの情報が載っています。

第2表には増設RAMとセカンドキャシュ・メモリ製品の型番と価格を掲載しています。

第3表が，パソコンの機種別対応表です。基本性能や，対応CPUパワーアップ製品，増設RAMとセカンドキャシュ・メモリ製品の情報を載せています。**第1表**，**第2表**と見比べながら，パワーアップ計画をたててください。

なお，この情報は，9月26日現在のものです。**第3表**のパソコンの基本性能のところで埋めきれていない欄がありますが，もし読者の皆さんの中に情報を持っている人がいたら，編集部気付けで私あてに情報をください。メールアドレスは「minter@sh0.po.iijnet.or.jp」です。

すでに，このコーナーには「灰色TOWNSのパワーアップ」の読者投稿レポートなどが届いています。成功したパソコン・パワーアップの体験記もどしどしお寄せください。次号では「一太郎7が楽々動くパワーアップ」を中心に記事を掲載する予定です。

ご期待ください。

《第1表》CPUパワーアップ製品の型番，価格リスト

メーカー名	型番	Win95	価格	対応基本クロック	倍速数	1次キャッシュ	搭載CPU	問い合わせ
インテル	JBOXDX4ODPR100	*	27,800	33	3	16	IntelDX4-100MHz	TEL 0120-86 8686
	JBOXDX4ODPR75	*	21,800	25	3	16	IntelDX4-75MHz	
	JBOXDX4ODP10	*	27,800	33	3	16	IntelDX4-100MHz	
	JBOXDX4ODP75	*	21,800	25	3	16	IntelDX4-75MHz	
	JBOXPODP3V125	*	39,800	50	2	16	Pentium-125MHz	
	JBOXPODP3V125Nタイプ	*	39,800	50	2	16	Pentium-125MHz Xa7専用	
	JBOXPODP3V150	*	49,800	60	2	16	Pentium-150MHz	
	JBOXPODP3V150Nタイプ	*	49,800	60	2	16	Pentium-150MHz Xa9専用	
	JBOXPODP3V166	*	69,800	66	2	16	Pentium-166MHz	
	JBOXPODP3V166Nタイプ	*	69,800	66	2	16	Pentium-166MHz Xa10専用	
	JBOXPODP5V133	*	39,800	60/66	2	16	Pentium-120/133MHz	
	JBOXPODP5V63	*	22,000	25	2	32	Pentium-63MHz	
	JBOXPODP5V83Kタイプ	*	29,800	33	2	32	Pentium-83MHz Xe,Xs専用	
	JBOXPODP5V83Sタイプ	*	29,800	33	2	32	Pentium-83MHz	
メルコ	EUA-TPOM	*	29,800	25/33	3	16	Cyrix 5x86 100MHz	TEL 052-619-1827
	EUB-H0M	*	39,800	20	6	16	Cyrix 5x86 120MHz	
	EUB-Q0M	*	19,800	20	4	8	486CPU-80MHz	
	EUD-H0M	*	39,800	20	6	16	Cyrix 5x86 120MHz	
	EUD-Q0M	*	19,800	2	4	8	486CPU-80MHz	
	EUF-H0M	*	29,800	16	6	16	IntelDX4-100MHz	
	EUZ-Q0M	*	29,800	25/33	3	16	Cyrix 5x86 100MHz	
	HAS-33T	*	27,000	33	3	16	Cyrix 5x86 100MH	
	HAV-33TJ	*	19,800	33	3	16	IntelDX4-100MHz	
	HBX-25TS	*	19,800	25	3	16	IntelDX4-75MHz	
	HCX-33TP	*	29,800	33	3	16	Cyrix 5x86 100MHz	
	HDA-C20TJ	*	18,000	20/16	3	16	IBM 486BLX3 60MHz	
	HFA-16HS	*	44,800	16	6	16	486CPU-96MHz	
	HFA-16QS	*	29,800	16	4	8	486CPU-64MHz	
	HND-33QP	*	18,000	33	4	16	AMD Am5x86-P75 133MHz	
	HNE-33QP	*	18,000	33	4	16	AMD Am5x86-P75 133MHz	
	HNR-16TS	*	14,800	20	3	16	IntelDX4-75MHz	
	HNS-25TS	*	14,800	25	3	16	486CPU-75MHz クロック33 25MHz	
	HNS-33TJ	*	19,800	33	31	6	IntelDX4-100MHz	
	HRD-PC12T	*	生産完了	12	3	8	TI486SXL 40MHz + Cx	
	HRL-20TS	*	39,800	20	3	16	IBM 486BLX3 60MHz	
アセットコア	Max Drive 586G	*	49,800	25	3	16	Cyrix 5x86 100MHz	TEL 045-473-5261
	Max Drive 586S	*	49,800	25	3	16	Cyrix 5x86 100MHz	
	Max Drive 586X	*	39,800	25/33	4	16	AMD Am5x86-P75 133MHz	
アセットコア	Max Drive SUV100	*	69,800	33	3	16	IntelDX4-100MHz	
	Max Drive SUV75	*	64,800	25	3	16	IntelDX4-75MHz	
	Power MULTI 586Ce2	*	45,800	25	4	16	AMD Am5x86-P75 133MHz	
	Power MULTI 586Cs2	*	45,800	33	4	16	AMD Am5x86-P75 133MHz	
	Power MULTI 586CX	*	49,800	33	3	16C	yrix 5x86 100MHz	
	Power MULTI Ce4	*	69,800	25	3	16	IntelDX4-75MHz	
	Power MULTI VM4	*	69,800	33	3	16	IntelDX4-100MHz	
	Power MULTI PNT-25	*	53,000	20/25	2	32	PentiumODP-63MHz	
	Power MULTI PNT-33	*	55,800	33	2	32	PentiumODP-83MHz	
	X Type P		14,800	20	2	8	TI486SXL2 40MHz	
	X Type S		19,800	16/12	2	8	TI486SXLC2 40MHz	
アイ・オー・データ機器	PK-586x3	*	26,800	33	3	16	Cyrix 5x86 100MHz	TEL 0762-60-1024
	PK-586x4	*	26,800	25/20	4	16	Cyrix 5x86 100MHz	
	PK-686P125	*	29,800	50	2	16	Cyrix 6x86 P120+GP 100MH	
	PK-A486Cx80-A		19,800	20/16	4	8	Cx486DX4-V80 80MHz	
	PK-Cx100-L	*	34,800	33	3	16	IntelDX4-100MHz	
	PK-Cx486DRX2		19,800	20/16	2	1	Cyrix Cx486DRX2 50MHz	
	PK-Cx486SRX2		29,800	20/16/12	2	1	Cyrix Cx486SRX2 50MHz	
	PK-Cx66-L	*	24,800	33	2	8	i486DX2-66MHz相当使用	
	PK-EP486D-L		17,000	20/25/33	1	1	Cyrix Cx486DRX 33MHz	
	PK-EP586x3	*	22,000	33	3	16	Cyrix 5x86 100MHz	
	PK-EP586x4	*	22,000	25	4	16	Cyrix 5x86 100MHz	
	PK-FM486		60,000	20	2	8	486CPU-40MHz	
	PK-Nd133A	*	17,000	33	4	16	AMD Am5x86-P75 133MHz	
	PK-Nd50-	*	19,800	25	2	8	i486DX2-50MHz	
	PK-Nd75-L	*	19,800	25	3	16	IntelDX4-75MHz	
	PK-Ne100-L	*	24,800	33	3	16	IntelDX4-100MHz	
	PK-Ne133A	*	17,000	33	4	16	AMD Am5x86-P75 133MHz	
	PK-Ne75-L	*	29,800	25	3	16	IntelDX4-75MHz クロック33→25MHz	
	PK-NSA100-L		24,800	33	3	16	IntelDX4-100MHz	
	PK-NSA66/C-S		19,800	33	2	8	Cx486DX2-V66 66MHz	
	PK-NSR75		19,800	16	4	16	IntelDX4-75MHz	
	PK-NXC40-S		19,800	20	2	8	i486DX2-40MHz	
	PK-NXC75-L		19,800	20	3	16	IntelDX4-75MHz	
	PK-V486/87SW2-L		37,000	10	2	1	TI486SLC 25Mhz + Cx87SLC-25QP	
	PK-VF486/87SW2-L		37,000	12	2	1	CyrixCx486SLC/e25MHz+Cx487S-40(	
	PK-VG486/87SW3-L		42,000	16	2	1	CyrixCx486SLC33MHz+Cx87SLC-33(	
	PK-X486S50-L		24,800	8/10/12	4	16	IBM 486SLC2 50MHz	

ODP, CPUアクセラレータ最新情報

■対応機種がたいへん多くなったため，文字が小さくなってしまいました。ルーペなどを利用してください。（編集部）

《第2表》増設RAMとセカンドキャッシュ・メモリ製品の型番と価格リスト

メーカー名	型番	価格	内容
アイ・オー・データ機器	NE-SIMXB-4Mx2	11,000円	72ピン4MB パリ無 2枚組
	NE-SIMXB-8Mx2	20,000円	72ピン8MB パリ無 2枚組
	NE-SIMXB-16Mx2	38,000円	72ピン16MB パリ無 2枚組
	NE-SIMXB-32Mx2	74,000円	72ピン32MB パリ無 2枚組
	NE-SIMXA-4Mx2	13,000円	72ピン4MB パリ有 2枚組
	NE-SIMXA-8Mx2	23,000円	72ピン8MB パリ有 2枚組
	NE-SIMXA-16Mx2	43,000円	72ピン16MB パリ有 2枚組
	NE-SIMXA-32Mx2	83,000円	72ピン32MB パリ有 2枚組
	NE-EDO-8Mx2	20,000円	72ピン8MB EDOメモリ2枚組
	NE-EDO-16Mx2	38,000円	72ピン16MB EDOメモリ2枚組
	NE-EDO-32Mx2	74,000円	72ピン32MB EDOメモリ2枚組
	NE-ECC-8Mx2	23,000円	72ピン8MB ECC有りEDOメモリ2枚組
	NE-ECC-16Mx2	43,000円	72ピン16MB ECC有りEDOメモリ2枚組
	NE-ECC-32Mx2	83,000円	72ピン32MB ECC有りEDOメモリ2枚組
	NE-SIM32-H4M	6,500円	72ピン4MB パリ無
	NE-SIM32-H8M	11,000円	72ピン8MB パリ無
	NE-SIM32-H16M	20,000円	72ピン16MB パリ無
	NE-SIM32-H32M	38,000円	72ピン32MB パリ無
	NE-SIM36-H4M	8,000円	72ピン4MB パリ有
	NE-SIM36-H8M	13,000円	72ピン8MB パリ有
	NE-SIM36-H16M	23,000円	72ピン16MB パリ有
	NE-SIM36-H32M	43,000円	72ピン32MB パリ有
	PIO-SIM61-2MS	6,000円	-61U/61R互換メモリ2MB
	SIM14-4M	24,000円	H98-B14互換メモリ4MB
	Cb234-4M	9,000円	Cb2専用 4MB NE-SIM36/NESIM32で増設
	Cb234-8M	14,000円	Cb2専用 8MB NE-SIM36/NESIM32で増設
	Cb234-16M	23,000円	Cb2専用 16MB NE-SIM36/NESIM32で増設
	Cb34-4M	11,000円	Cb専用 4MB NE-SIM36で増設
	Cb34-8M	16,000円	Cb専用 8MB NE-SIM36で増設
	Cb34-16M	26,000円	Cb専用 16MB NE-SIM36で増設
	Cx34-4M	11,000円	Cx,Ce2,Cs2専用 4MB NE-SIM36で増設
	Cx34-8M	16,000円	Cx,Ce2,Cs2専用 8MB NE-SIM36で増設
	Cx34-16M	26,000円	Cx,Ce2,Cs2専用 16MB NE-SIM36で増設
	Cf34-8M	49,000円	Cf専用 8MB NE-SIMXAで差換増設
	Cf34-16M	96,000円	Cf専用 16MB NE-SIMXAで差換増設
	Cf34-32M	190,000円	Cf専用 32MB NE-SIMXAで差換増設
	AP34-4M	19,800円	As2,Ap2専用 4MB NE-SIM36 4,8,16で増設
	AP34-8M	25,000円	As2,Ap2専用 8MB NE-SIM36 4,8,16で増設
	AP34-16M	35,000円	As2,Ap2専用 16MB NE-SIM36 4,8,16で増設
	AF34-8M	55,000円	Af専用 8MB NE-SIM36 4,8,16を2枚で増設
	TS34-4M	30,000円	Ts専用 4MB NE-SIM36 4,8,16で増設
	TS34-8M	52,000円	Ts専用 8MB NE-SIM36 4,8,16で増設
	MC34-4M	19,800円	Ce専用 4MB PIO-SIM61で増設
	BA34-4M	19,800円	FA,BX,BA/Ae,As,Ap専用 4MB PIO-SIM61で増設
	BA34-6M	25,000円	FA,BX,BA/Ae,As,Ap専用 6MB PIO-SIM61で増設
	BA34-8M	30,000円	FA,BX,BA/Ae,As,Ap専用 8MB PIO-SIM61で増設
	BA34-10M	35,000円	FA,BX,BA/Ae,As,Ap専用 10MB PIO-SIM61で増設
	BA34-12M	40,000円	FA,BX,BA/Ae,As,Ap専用 12MB PIO-SIM61で増設
	BA34-14M	45,000円	FA,BX,BA/Ae,As,Ap専用 14MB
	ML34-4M	28,000円	modelS1,S2専用 4MB PIO-SIM61で増設
	FS34-4M	19,800円	FX,FS専用 4MB PIO-SIM61で増設
	FS34-8M	30,000円	FX,FS専用 8MB PIO-SIM61で増設
	PIO-RS134-2MS	21,000円	RS専用 2MB PIO-EX134S-4Mで増設
	PIO-DA134-4MS	19,800円	RA21,RA51,DA専用 4MB PIO-EX134Sで増設
	PIO-DA134-6MS	25,000円	RA21,RA51,DA専用 6MB PIO-EX134Sで増設
	PIO-DA134-8MS	30,000円	RA21,RA51,DA専用 8MB PIO-EX134Sで増設
	PIO-DA134-10MS	35,000円	RA21,RA51,DA専用 10MB PIO-EX134S-2Mで増設
	PIO-DA134-12MS	40,000円	DA専用 12MB
	PIO-RA34-3MS	24,000円	RA2,RA5専用 3MB
	PIO-RL34-4MS	30,000円	98RL専用 4MB 2枚装着可能
	PIO-CS134-4MS	29,000円	CS2,CS5専用 4MB PIO-EX134Sで増設
	PIO-DS134-4MS	19,800円	DS専用 4MB PIO-EX134Sで増設
	PIO-ES34-3MS	30,000円	ES専用 3MB
	PIO-98T34-4MS	35,000円	T専用 4MB PIO-SIM61で増設
	PIO-DX134-4MS	34,000円	DX専用 4MB PIO-EX134Sで増設
	PIO-RX34-3MS	17,500円	RX,EX専用 3MB
	98HSE-4MS	34,000円	H98シリーズ専用 4MB PIO-SIM61で増設
	98HSE-8MS	57,000円	H98シリーズ専用 8MB PIO-SIM61で増設
	PIO-EX134S-2MT	8,000円	増設メモリ2MB
	PIO-EX134S-4MT	12,000円	増設メモリ4MB
	NE-XAV512K		セカンドキャッシュメモリ512KB
	NE-XA256K	11,000円	セカンドキャッシュメモリ256KB
	NE-XA512K	35,000円	セカンドキャッシュメモリ512KB
	NE-AP3-128K	19,800円	セカンドキャッシュメモリ128KB
	NE-AP128K	24,000円	セカンドキャッシュメモリ128KB
	NE-BP128K	22,000円	セカンドキャッシュメモリ128KB
	Nb64-8M	12,000円	La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 8MB
	Nb64-16M	21,000円	La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 16MB
	Nb64-32M	39,000円	La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 32MB
	Ld34-4M	7,500円	Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/NL/A専用 4MB
	Ld34-8M	12,000円	Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/NL/A専用 8MB
	Ld34-16M	21,000円	Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/NL/A専用 16MB
	Ld34-32M	39,000円	Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/NL/A専用 32MB
	NP34-4M	7,500円	Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 4MB
	NP34-8M	12,000円	Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 8MB
	NP34-16M	21,000円	Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 16MB
	NP34-32M	39,000円	Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 32MB
	NE34A-4M	14,800円	Ne,NS/A専用 4MB
	NE34A-8M	19,800円	Ne,NS/A専用 8MB
	NE34A-12M	28,000円	Ne,NS/A専用 12MB
	NE34A-16M	36,000円	NS/A専用 16MB
	NE34A-32M	56,000円	NS/A専用 32MB
	NL34-4M	14,800円	NS/R,NL/R専用 4MB
	NL34-8M	19,800円	NS/R,NL/R専用 8MB
	NX34-4M	14,800円	NX/C専用 4MB
	NX34-8M	19,800円	NX/C専用 8MB
	NX34-12M	28,000円	NX/C専用 12MB
	NA34-4M	14,800円	NA,NA/C専用 4MB
	NA34-8M	19,800円	NA,NA/C専用 8MB
	NT34-6M	16,000円	NS/T専用 6MB
	EP-SIM-2MY	7,000円	PCZRM4互換メモリ2MB
	EP-SIM-4MY	9,800円	PCZRM5互換メモリ4MB
	EP-SIM32-8M	17,000円	増設メモリ8MB
	EP-SIM327-4M	10,000円	増設メモリ4MB
	EP-SIM327-8M	17,000円	増設メモリ8MB
	EP-SIM327-16M	27,000円	増設メモリ16MB
	EP-SIM327-32M	47,000円	増設メモリ32MB
	EP-RB02-4M	19,000円	増設メモリ4MB EP-SIM2,4などで増設
	EP-RB02-8M	24,000円	増設メモリ8MB EP-SIM2,4などで増設
	EP-RB02-16M	34,000円	増設メモリ16MB EP-SIM2,4などで増設
	EP-RB01-4ML	19,000円	増設メモリ4MB EP-SIM2,4で増設
	EP-RB01-8ML	24,000円	増設メモリ8MB EP-SIM2,4で増設
	EP-RB7D-4MY	24,800円	増設メモリ4MB EP-SIM2,4で増設
	EP-RB7D-8MY	34,000円	増設メモリ8MB EP-SIM2,4で増設
	EP-386-2M	45,000円	386M専用 2MB PIO-SIM61で増設
	EP-SIMAU-4M	10,000円	486NOTEAU,AV,AT/586NOTEAT専用 4MB
	EP-SIMAU-8M	17,000円	486NOTEAU,AV,AT/586NOTEAT専用 8MB
	EP-SIMAU-16M	27,000円	486NOTEAU,AV,AT/586NOTEAT専用 16MB
	EP-SIMn-2ME	16,000円	PCNTZRM21A互換メモリ4MB
	EP-SIMn-4ME	20,000円	PCNTZRM41A互換メモリ8MB
	EDO326-4Mx2	11,000円	72ピン8MB EDOメモリ2枚組
	EDO326-8Mx2	20,000円	72ピン16MB EDOメモリ2枚組
	EDO326-16Mx2	38,000円	72ピン32MB EDOメモリ2枚組
	EDO326-32Mx2	74,000円	72ピン64MB EDOメモリ2枚組
	DV-SIM326-4Mx2	11,000円	72ピン4MB パリ無 2枚組
	DV-SIM326-8Mx2	20,000円	72ピン8MB パリ無 2枚組
	DV-SIM326-16Mx2	38,000円	72ピン16MB パリ無 2枚組
	SIM326-4M	6,500円	72ピン4MB パリ無
	SIM326-8M	11,000円	72ピン8MB パリ無
	SIM326-16M	20,000円	72ピン16MB パリ無
	SIM326-32M	38,000円	72ピン32MB パリ無
	SIM327-4M	6,000円	72ピン4MB パリ無
	SIM327-8M	10,500円	72ピン8MB パリ無
	SIM327-16M	19,000円	72ピン16MB パリ無
	SIM327-32M	37,000円	72ピン32MB パリ無
	SIM366-4M	8,000円	72ピン4MB パリ有
	SIM366-8M	13,000円	72ピン8MB パリ有
	SIM366-16M	23,000円	72ピン16MB パリ有
	SIM366-32M	43,000円	72ピン32MB パリ有
	SIM367-4M	7,500円	72ピン4MB パリ有
	SIM367-8M	12,500円	72ピン8MB パリ有
	SIM367-16M	22,000円	72ピン16MB パリ有
	SIM367-32M	42,000円	72ピン32MB パリ有
	DV-SC256K	14,800円	セカンドキャッシュメモリ256KB
	DV-SIM9-1Mx2	12,500円	30ピン1MB パリ有 2枚組
	DV-SIM9-4Mx2	44,500円	30ピン4MB パリ有 2枚組
	DV-SIM36-4M	13,800円	72ピン4MB パリ有
	DV-SIM36-8M	24 500円	72ピン8MB パリ有
	DV-SIM36-H16M	46,000円	72ピン16MB パリ有
	DV-SIM36-H32M	90,000円	72ピン32MB パリ有
	PS-SIM-4M	40,000円	79F2536,79F5396互換 4MB
	PS-SIM-8M	70,000円	79F2500,79F5397互換 8MB
メルコ	EMH-8MG	12,000円	72ピン4MB EDOメモリ2枚組
	EMH-16MG	21,000円	72ピン8MB EDOメモリ2枚組
	EMH-32MG	39,000円	72ピン16MB EDOメモリ2枚組
	EMH-64MG	74,800円	72ピン32MB EDOメモリ2枚組
	EMH-E8MG	14,000円	72ピン4MB ECC有りEDOメモリ2枚組
	EMH-E16MG	24,000円	72ピン8MB ECC有りEDOメモリ2枚組
	EMH-E32MG	44,000円	72ピン16MB ECC有りEDOメモリ2枚組
	EMH-E64MG	84,000円	72ピン32MB ECC有りEDOメモリ2枚組
	EMW-P8MG	12,000円	72ピン4MB パリティジェネレーター搭載メモリ2枚組
	EMW-P16MG	21,000円	72ピン8MB パリティジェネレーター搭載メモリ2枚組
	EMW-P32MG	39,000円	72ピン16MB パリティジェネレーター搭載メモリ2枚組
	EMW-P64MG	74,800円	72ピン32MB パリティジェネレーター搭載メモリ2枚組
	EMW-8MG	14,000円	72ピン4MB パリ有 2枚組
	EMW-16MG	24,000円	72ピン8MB パリ有 2枚組
	EMW-32MG	44,000円	72ピン16MB パリ有 2枚組
	EMW-64MG	84,000円	72ピン32MB パリ有 2枚組
	EMF-P4MG	7,500円	72ピン4MB パリティジェネレーター搭載メモリ
	EMF-P8MG	12,000円	72ピン8MB パリティジェネレーター搭載メモリ
	EMF-P16MG	21,000円	72ピン16MB パリティジェネレーター搭載メモリ
	EMF-P32MG	39,000円	72ピン32MB パリティジェネレーター搭載メモリ
	EMF-4MG	9,000円	72ピン4MB パリ有
	EMF-8MG	14,000円	72ピン8MB パリ有
	EMF-16MG	24,000円	72ピン16MB パリ有
	EMF-32MG	44,000円	72ピン32MB パリ有
	EXB-8MG	14,800円	72ピン 8MB 追加対応メモリEMF-8/EMF-P8で増設
	EXB-16MG	24,000円	72ピン16MB 追加対応メモリEMF-4,16/EMF-P4,16で増設
	EXB-R8MG	14,800円	72ピン 8MB 追加対応メモリEMF-8/EMF-P8で増設
	EXB-R16MG	24,000円	72ピン16MB 追加対応メモリEMF-4,16/EMF-P4,16で増設
	EAC-4M	19,800円	As2,Ap2専用 4MB EMF 4,8,16,32で増設
	EC2-0M	4,480円	Cb2専用 0MB EMF-P 4,8,16,32いずれかが必須
	ESE-OMY	4,480円	Cx,Ce2,Cs2専用 0MB EMF 4,8,16,32いずれかが必須
	ECB-0M	4,480円	Cb専用 0MB EMF 4,8,16,32いずれかが必須
	ECF-0M	4,480円	Cf専用 0MB EMF/EMF-P 4,8,16,32を2枚必須
	ENB-8MG	13,000円	La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 8MB
	ENB-16MG	22,000円	La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 16MB
	ENB-32MG	39,800円	La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 32MB
	ENL-8MG	13,000円	Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/NL/A専用 8MB
	ENL-16MG	22,000円	Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/NL/A専用 16MB
	ENL-32MG	39,800円	Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/NL/A専用 32MB
	ENP-8MG	13,000円	Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 8MB
	ENP-16MG	22,000円	Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 16MB
	ENP-32MG	39,800円	Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 32MB
	ENE-8000T	19,800円	Ne,NS/A専用 8MB
	ENE-12MT	28,000円	Ne,NS/A専用 12MB
	ESA-16M	36,000円	NS/A専用 16MB
	ENX-8000T	19,800円	NX/C専用 8MB
	ENX-12MT	28,000円	NX/C専用 12MB
	ENA-8000Y	19,800円	NA,NA/C専用 8MB
	ENR-8000T	19,800円	NS/R,NL/R専用 8MB
	ENT-6000Y	16,000円	NS/T専用 6MB
	SX7-A256	9,800円	セカンドキャッシュメモリ256KB
	SX7-512	34,800円	セカンドキャッシュメモリ512KB
	SA3-128	19,800円	セカンドキャッシュメモリ128KB
	SCA-128J	19,800円	セカンドキャッシュメモリ128KB
	SCB-128J	19,800円	セカンドキャッシュメモリ128KB
	EAB-4000Y	19,800円	BX,BA/Ae,As,Ap専用 4MB XMC-2000で増設
	EFA-4000Y	19,800円	FA専用 4MB XMC-2000で増設
	ECE-4000Y	19,800円	modelS1,S2専用 4MB XMC-2000で増設
	EDA-4000Y	19,800円	RA21,RA51,DA専用 4MB XMC-2000で増設
	EFS-4000Y	24,800円	FX,FS専用 4MB XMC-2000で増設
	EDS-4000S	24,800円	DS専用 4MB XMC-2000で増設
	ERX-3000	17,500円	RX,EX専用 3MB
	XMC-1000T		増設メモリ1MB
	XMC-2000T	6,000円	PC-9801-61U/61R互換メモリ2MB
	XMD-4000T	24,800円	PC-H98-B14互換メモリ4MB
	XPM-8S	8,800円	パリティメモリ
	ERF-4M	19,800円	486RS,MV,FE,FR,FS,MR,MS,MU,SE,SR専用
	ERE-4M	24,800円	486GR,GRSuper,GR+,GF,P/386,S,G,V,GS,GE,P専用円
	XRD-4M	9,800円	PCZRM5互換メモリ 4MB
	XRH-8000	18,000円	PCZRM81互換メモリ8MB
	XRF-4M	9,800円	486NOTEAU,AV,AT/586NOTEAT専用 4MB
	XRF-8M	18,000円	486NOTEAU,AV,AT/586NOTEAT専用 8MB
	XRF-16M	34,000円	486NOTEAU,AV,AT/586NOTEAT専用 16MB
	VMH-8MG	12,000円	72ピン4MB EDOメモリ2枚組
	VMH-16MG	21,000円	72ピン8MB EDOメモリ2枚組
	VMH-32MG	39,000円	72ピン16MB EDOメモリ2枚組
	VMH-64MG	74,800円	72ピン32MB EDOメモリ2枚組
	VMH-E8MG	14,000円	72ピン4MB ECC有りEDOメモリ2枚組
	VMH-E16MG	24,000円	72ピン8MB ECC有りEDOメモリ2枚組
	VMH-E32MG	44,000円	72ピン16MB ECC有りEDOメモリ2枚組
	VMH-E64MG	84,000円	72ピン32MB ECC有りEDOメモリ2枚組
	VMC-W8MG	12,000円	72ピン4MB パリ無 2枚組
	VMC-W16MG	21,000円	72ピン8MB パリ無 2枚組
	VMC-W32MG	39,000円	72ピン16MB パリ無 2枚組
	VMC-W64MG	74,800円	72ピン32MB パリ無 2枚組
	VMG-8MG	12,000円	72ピン8MB パリ無 2枚組
	VMG-16MG	21,000円	72ピン16MB パリ無 2枚組
	VMG-32MG	39,000円	72ピン32MB パリ無 2枚組
	VMB-W8MG	14,000円	72ピン4MB パリ有 2枚組
	VMB-W16MG	24,000円	72ピン8MB パリ有 2枚組
	VMB-W32MG	44,000円	72ピン16MB パリ有 2枚組
	VMB-W64MG	84,000円	72ピン32MB パリ有 2枚組
	VMB-4MG	9,000円	72ピン4MB パリ有
	VMB-8MG	14,000円	72ピン8MB パリ有
	VMB-16MG	24,000円	72ピン16MB パリ有
	VMB-32MG	44,000円	72ピン32MB パリ有
	VMB-P4MG	7,500円	72ピン4MB パリティジェネレーター搭載メモリ
	VMB-P8MG	12,000円	72ピン8MB パリティジェネレーター搭載メモリ
	VMB-P16MG	21,000円	72ピン16MB パリティジェネレーター搭載メモリ
	VMB-P32MG	39,000円	72ピン32MB パリティジェネレーター搭載メモリ
	VMA-4MGx2	14,000円	30ピン4MB パリ有 2枚組
	SBV-A256		セカンドキャッシュメモリ256KB
	SIA-256	14,800円	セカンドキャッシュメモリ256KB

《第3表》パソコンの機種別パワーアップ製品対応表

メーカー	パソコン機種名	パソコンの主な基本仕様: 搭載CPU	標準容量	最大容量	キャッシュ	セカンド標準	セカンド最大	CPUパワーアップ製品 ◎は同店オリジナルを含む取り扱いを示す: インテル(JBOXの表記省略)	アイ・オー・データ機器(PK-の表記省略)	メルコ	アセットコア	若松通商	増設RAM製品 ◎は同店オリジナルを含む取り扱いを示す: アイ・オー・データ機器(容量表記省略)	メルコ	若松通商	キャッシュメモリ: アイ・オー・データ機器	メルコ	若松通商
NEC	PC-9801BA U2,M2	i486DX2/40MHz	1.6	14.6	8			DX4ODPR75	586X4	EUB-H0M、EUB-Q0M		◎	BA34(増PIO-SIM61)	EAB-4000(増XMC-2000)	◎			
	PC-9801BA U6	i486DX2/40MHz	3.6	14.6	8			DX4ODPR75	586X4	EUB-H0M、EUB-Q0M		◎	BA34(増PIO-SIM61)	EAB-4000(増XMC-2000)	◎			
	PC-9801BA2 U2,M2,U7	i486DX2/66MHz	3.6	35.6	8	0	128		586X3	EUZ-Q0M、HAS-33TP	PNT-33	◎	NE-SIM32/36	EMF-P/EMF/EXB	◎	NE-BP128K	SCB-128J	
	PC-9801BA3 U2	i486DX2/66MHz	3.6	63.6	8			PODP5V83S、DX4ODP100	586X3	HAS-33TP	586X	◎	NE-SIM32/36	EMF-P/EMF/EXB/EXB-R	◎			
	PC-9801BA3 U2W	i486DX2/66MHz	7.6	63.6	8			PODP5V83S、DX4ODP100	586X3	HAS-33TP	586X	◎	NE-SIM32/36	EMF-P/EMF/EXB/EXB-R	◎			
	PC-9801BS2 U2,M2,U7	i486SX/33MHz	3.6	35.6	8				586X3	EUZ-Q0M、HAS-33TP	PNT-33	◎	NE-SIM32/36	EMF-P/EMF/EXB	◎			
	PC-9801BX U2,M2	i486SX/20MHz	1.6	14.6	8			DX4ODP75	586X4	EUB-H0M、EUB-Q0M、HBX-25TS	PNT-25	◎	BA34(増PIO-SIM61)	EAB-4000(増XMC-2000)	◎			
	PC-9801BX U6	i486SX/20MHz	3.6	14.6	8			DX4ODP75	586X4	EUB-H0M、EUB-Q0M、HBX-25TS	PNT-25	◎	BA34(増PIO-SIM61)	EAB-4000(増XMC-2000)	◎			
	PC-9801BX2 U2,M2	i486SX/25MHz	1.6	35.6	8				586X4	EUZ-Q0M、HBX-25TS	PNT-25	◎	NE-SIM32/36	EMF-P/EMF/EXB	◎			
	PC-9801BX2 U7	i486SX/25MHz	3.6	35.6	8				586X4	EUZ-Q0M、HBX-25TS	PNT-25	◎	NE-SIM32/36	EMF-P/EMF/EXB	◎			
	PC-9801BX3 U2	i486SX/33MHz	1.6	63.6	8			PODP5V83S、DX4ODP100	586X3	HAS-33TP	586X	◎	NE-SIM32/36	EMF-P/EMF/EXB/EXB-R	◎			
	PC-9801BX3 U2W	i486SX/33MHz	5.6	63.6	8			PODP5V83S、DX4ODP100	586X3	HAS-33TP	586X	◎	NE-SIM32/36	EMF-P/EMF/EXB/EXB-R	◎			
	PC-9801BX4 U2,U2/C	i486DX2/66MHz	1.6	63.6	8				586X3	HAS-33TP	*586X	◎	NE-SIM32/36	EMF-P/EMF/EXB	◎			
	PC-9801BX4 U2-P,U2/C-P	PentiumODP/63MHz	1.6	63.6	32						*586X	◎	NE-SIM32/36	EMF-P/EMF/EXB	◎			
	PC-9801CS 2,5	i386SX/16MHz	0.6	12.6	0	0	0				XTypeS	◎	PIO-CS134-4(増PIO-EX134S)	*ECS-4000S(増XMC-2000)	◎			
	PC-9801CS 5/W	i386SX/16MHz	3.6	13.6	0	0	0				XTypeS	◎	PIO-SIM61	XMC-2000	◎			
	PC-9801DA 2,5,7,U2,U5,U7	i386DX/20MHz	1.6	13.6	0	0	0		A486Cx80-A	EUD-H0M、EUD-Q0M	XTypeP	◎	PIO-DA134(増PIO-EX134S)	EDA-4000(増XMC-2000)	◎			
	PC-9801DS 2,5,U2,U5	i386SX/16MHz	0.6	12.6	0	0	0		Cx486SRX2		XTypeS	◎	PIO-DS134-4(増PIO-EX134S)	EDS-4000(増XMC-2000)	◎			
	PC-9801DX 2,5,U2,U5	i80286/12MHz	0.6	12.6	0	0	0		X486S50-L	HRD-PC12T	XTypeS	◎	PIO-DX134-4M(増PIO-EX134S)	*EDX-4000S(増XMC-2000)	◎			
	PC-9801ES 2,5	i386SX/16MHz	1.6	4.6	0	0	0		Cx486SRX2			◎	PIO-ES34-3MS	*MES-3000S	◎			
	PC-9801EX 2,4	i80286/12MHz	0.6	3.6	0	0	0		X486S50-L	HRD-PC12T		◎	PIO-RX134-3MS	ERX-3000	◎			
	PC-9801FA 2,5,7,U2,U5,U7	i486SX/16MHz	1.6	14.6	8					EUF-H0M、HFA-16HS、HFA-16QS		◎	BA34(増PIO-SIM61)	EFA-4000(増XMC-2000)	◎			
	PC-9801FS 2,5,7,U2,U5,U7	i386SX/20MHz	1.6	14.6	0	0	0		Cx486SRX2		XTypeS	◎	FS34(増PIO-SIM61)	EFS-4000(増XMC-2000)	◎			
	PC-9801FX 2,5,U2,U5	i386SX/12MHz	1.6	14.6	0	0	0		Cx486SRX2		XTypeS	◎	FS34(増PIO-SIM61)	EFS-4000(増XMC-2000)	◎			
	PC-9801NA ,40,120	i486SX/20MHz	3.6	11.6	8								NA34	ENA-8000	◎			
	PC-9801NA/C ,40,120	i486SX/20MHz	3.6	11.6	8								NA34	ENA-8000	◎			
	PC-9801NL/A 120	i486SX/33MHz	1.6	33.6	8								Ld34	ENL-8,16,32	◎			
	PC-9801NL/A 260A	i486SX/33MHz	3.6	35.6	8								Ld34	ENL-8,16,32(内蔵4MBと差換)	◎			
	PC-9801NL/R	i486SX/16MHz	3.6	11.6	8								NL34	ENR-8000	◎			
	PC-9801NS/A	i486SX/33MHz	1.6	17.6	8				NSA100-L、NSA66/C-S	HNS-33TJ、HNS-25TS		◎	NE34A	ENE-8000,12M,ESA-16M	◎			
	PC-9801NS/A 120,340	i486SX/33MHz	3.6	19.6	8				NSA100-L、NSA66/C-S	HNS-33TJ、HNS-25TS		◎	NE34A	ENE-8000,12M,ESA-16M	◎			
	PC-9801NS/R ,40,120	i486SX/16MHz	1.6	9.6	8				NSR75	HNR-16TS		◎	NL34	ENR-8000	◎			
	PC-9801NS/T ,40,80	i386SL(98)/20	1.6	7.6								◎	NT34-6	ENT-6000	◎			
	PC-9801NX/C	i486SX/20MHz	1.6	13.6	8				NXC75-L	HNR-16TS		◎	NX34	ENX-8000,12M	◎			
	PC-9801NX/C 120	i486SX/20MHz	3.6	14.6	8				NXC75-L	HNR-16TS		◎	NX34	ENX-8000,12M	◎			

ODP，CPUアクセラレータ最新情報

■対応機種がたいへん多くなったため，文字が小さくなってしまいました。ルーペなどを利用してください。(編集部)

		パソコンの主な基本仕様						CPUパワーアップ製品　◎は同店オリジナルを含む取り扱いを示す					増設RAM製品　◎は同店オリジナルを含む取り扱いを示す			キャッシュメモリ		
メーカー	パソコン機種名	搭載CPU	標準容量	最大容量	キャッシュ	セカンド標準	セカンド最大	インテル(JBOXの表記省略)	アイ・オー・データ機器(PK-の表記省略)	メルコ	アセットコア	若松通商	アイ・オー・データ機器(容量表記省略)	メルコ	若松通商	アイ・オー・データ機器	メルコ	若松通商
NEC	PC-9801RA 2,5	i386DX/16MHz	1.6	4.6	0	0	0		A486Cx80-A	HDA-C20TJ	XTypeP?	◎	PIO-RA34-3MS	*MRC-3000S	◎			
	PC-9801RA 21,51	i386DX/20MHz	1.6	11.6	0	0	0		A486Cx80-A	EUD-H0M、EUD-Q0M、HDA-C20TJ	XTypeP	◎	PIO-DA134(増PIO-EX134S)	EDA-4000(増XMC-2000)	◎			
	PC-9801RS 21,51	i386SX/16MHz	0.6	8.6	0	0	0		Cx486SRX2		XTypeS	◎	PIO-RS134-2MS(増PIO-EX134S-4M)	*MRS-4000S(増XMC-2000)	◎			
	PC-9801RX 2,4,21,51	i80286/12MHz	0.6	3.6	0	0	0		X486S50-L	HRD-PC12T		◎	PIO-RX34-3MS	ERX-3000	◎			
	PC-9801US ,40,80	i386SX/16MHz	1.6	3.6	0	0	0					◎	PIO-SIM61	*	◎			
	PC-9801UX 21,41	i80286/10MHz	0.6	0.6	0	0	0		X486S50-L			◎	*	*				
	PC-9801VX 0,2,4,4WN	i80286/8MHz	0.6	0.6	0	0	0		X486S50-L			◎	*	*				
	PC-9801VX 01,21,41,41WN	i80286/10MHz	0.6	0.6	0	0	0		X486S50-L			◎	*	*				
	PC-9821 model S1	i386SX/20MHz	1.6	11.6	0	0	0		Cx486SRX2		XTypeS	◎	ML34-4M(増PIO-SIM61)	*E21-4M(増XMC-2000)	◎			
	PC-9821 model S2	i386SX/20MHz	3.6	13.6	0	0	0		Cx486SRX2		XTypeS	◎	ML34-4M(増PIO-SIM61)	*E21-4M(増XMC-2000)	◎			
	PC-9821Ae U2,M2	i486SX/25MHz	1.6	14.6	8			DX4ODP75	586X4	EUA-TP0M	586X	◎	BA34(増PIO-SIM61)	EAB-4000(増XMC-2000)	◎			
	PC-9821Ae U7,M7	i486SX/25MHz	3.6	14.6	8			DX4ODP75	586X4	EUA-TP0M	586X	◎	BA34(増PIO-SIM61)	EAB-4000(増XMC-2000)	◎			
	PC-9821Ae U7W,M7W	i486SX/25MHz	5.6	14.6	8			DX4ODP75	586X4	EUA-TP0M	586X	◎	PIO-SIM61	XMC-2000	◎			
	PC-9821Af U9W,M9W	Pentium/60MHz	7.6	79.6	16								AF34-8M(増NE-SIM36(組))	要PC-9821AF-B01,EMW/EMW-P/EMF/EMF-P（組）	◎			
	PC-9821An U2,M2	Pentium/90MHz	3.6	127.6	16								NE-SIMXA	EMW-P/EMW/EMF-P/EMF（組）	◎			
	PC-9821An U8W,C9T	Pentium/90MHz	7.6	127.6	16								NE-SIMXA	EMW-P/EMW/EMF-P/EMF（組）	◎			
	PC-9821Ap U2,M2,U7,M7,U9	i486DX2/66MHz	3.6	14.6	8			DX4ODPR100	586X3	EUA-TP0M、HAS-33TP	PNT-33	◎	BA34(増PIO-SIM61)	EAB-4000(増XMC-2000)	◎			
	PC-9821Ap U7W,M7W,U9W	i486DX2/66MHz	5.6	14.6	8			DX4ODPR100	586X3	EUA-TP0M、HAS-33TP	PNT-33	◎	PIO-SIM61	XMC-2000	◎			
	PC-9821Ap2 U2,M2	i486DX2/66MHz	3.6	123.6	8	128	256	PODP5V83S、DX4ODPR100			586X	◎	AP34(増NE-SIM36)	EAC-(増EMF-)	◎	NE-AP-128K	SCA-128J	
	PC-9821Ap2 U8W,C8P,C9W	i486DX2/66MHz	5.6	123.6	8	128	256	PODP5V83S、DX4ODPR100			586X	◎	AP34(増NE-SIM36)	EAC-(増EMF-)	◎	NE-AP-128K	SCA-128J	
	PC-9821Ap2 C9T	i486DX2/66MHz	7.6	123.6	8	128	256	PODP5V83S、DX4ODPR100			586X	◎	NE-SIM36	EMF-	◎	NE-AP-128K	SCA-128J	
	PC-9821Ap3 U2,M2	IntelDX4/100MHz	3.6	127.6	16	128	256						NE-SIM36	EMF-	◎	NE-AP3-128K	SA3-128J	
	PC-9821Ap3 C8W,C9W	IntelDX4/100MHz	7.6	127.6	16	128	256						NE-SIM36	EMF-	◎	NE-AP3-128K	SA3-128J	
	PC-9821As U2,M2,U7,M7,U8	i486DX/33MHz	3.6	14.6	8			DX4ODP100	586X3	EUA-TP0M、HAS-33TP	PNT-33	◎	BA34(増PIO-SIM61)	EAB-4000(増XMC-2000)	◎			
	PC-9821As U7W,M7W,U8W	i486DX/33MHz	5.6	14.6	8			DX4ODP100	586X3	EUA-TP0M、HAS-33TP	PNT-33	◎	PIO-SIM61	XMC-2000	◎			
	PC-9821As2 U2,M2	i486SX/33MHz	3.6	118.6	8	0	256	PODP5V83S、DX4ODP100		HAS-33TP	586X	◎	AP34(増NE-SIM36)	EAC-(増EMF-)	◎	NE-AP-128K	SCA-128J	
	PC-9821As2 U7W,U7P,U8W,U8P	i486SX/33MHz	5.6	118.6	8	0	256	PODP5V83S、DX4ODP100		HAS-33TP	586X	◎	AP34(増NE-SIM36)	EAC-(増EMF-)	◎	NE-AP-128K	SCA-128J	
	PC-9821As3 U2,M2	i486DX2/66MHz	3.6	127.6	8	0	256	PODP5V83S	586X3		586X	◎	NE-SIM36	EMF-	◎	NE-AP3-128	SA3-128J	
	PC-9821As3 C8W	i486DX2/66MHz	7.6	127.6	8	0	256	PODP5V83S	586X3		586X	◎	NE-SIM36	EMF-	◎	NE-AP3-128	SA3-128J	
	PC-9821Be U7W	i486SX/25MHz	5.6	35.6	8			PODP5V63、DX4ODP75	586X4		586X	◎	NE-SIM32/36	EMF-P/EMF/EXB8,16	◎			
	PC-9821Bf U8W	Pentium/60MHz	7.6	95.6	16								NE-SIM32/36	EMF-P/EMF/EXB8,16	◎			
	PC-9821Bp U7W,U8W	i486DX2/66MHz	5.6	67.6	8	0	128	PODP5V83S	586X3	HAS-33TP	586X	◎	NE-SIM32/36	EMF-P/EMF/EXB8,16	◎	NE-BP128K	SCB-128J	
	PC-9821Bs U7W	i486SX/33MHz	5.6	67.6	8			PODP5V83S	586X3	HAS-33TP	586X	◎	NE-SIM32/36	EMF-P/EMF/EXB8,16	◎			
	PC-9821Cb model 2,2D,2F	i486SX/33MHz	7.6	71.6	8						Cb-UP(換装)		Cb34(増NE-SIM36)	ECB-0M(EMFいずれかが必須)	◎			
	PC-9821Cb10 T model A/B	Pentium/100MHz	15.6	127.6	16								NE-SIMXB/SIMXA	EMW-P/EMW/,EMF-P/EMF（組）	◎			
	PC-9821Cb2 B,T,M,A	i486DX2/66MHz	7.6	71.6	8						586X	◎	Cb234(増NE-SIM32/36)	EC2-0M(EMF-P)いずれか必須)	◎			
	PC-9821Cb3 T model A/B	Pentium/75MHz	15.6	127.6	16			PODP3V125					NE-SIMXB/SIMXA	EMW-P/EMW/EMF-P/EMF（組）	◎			
	PC-9821Ce modelS1	i486SX/25MHz	1.6	11.6	8			DX4ODP75			586X	◎	MC34-4M(増PIO-SIM61)	ECE-4000(増XMC-2000)	◎			
	PC-9821Ce modelS2	i486SX/25MHz	5.6	14.6	8			DX4ODP75			586X	◎	MC34-4M(増PIO-SIM61)	ECE-4000(増XMC-2000)	◎			
	PC-9821Ce2 model S1	i486SX/25MHz	1.6	33.6	8						Ce4、586Ce2	◎	CX34(増NE-SIM36)	ESE-0M(EMF)いずれか必須)	◎			
	PC-9821Ce2 model S2,S2D,T2,T2D	i486SX/25MHz	5.6	37.6	8						Ce4、586Ce2	◎	CX34(増NE-SIM36)	ESE-0M(EMF)いずれか必須)	◎			
	PC-9821Cf model S3	Pentium/60MHz	7.6	71.6	16								Cf348,16,32(（換増）NE-SIMXA)	ECF-OM(要メモリ),EMW-P/EMW/EMF-P/EMF（組）	◎			
	PC-9821Cr13 T model A/B	Pentium/133MHz	15.6	79.6	16								NE-SIMXB/SIMXA	EMW-P/EMW8,16,32,64,EMF-P/EMF（組）	◎			
	PC-9821Cs2 modelS2,S3	i486SX/33MHz	5.6	37.6	8						VM-4、586Cs2	◎	CX34(（換増）NE-SIMXA)	ESE-0M(EMF)いずれか必須)	◎			
	PC-9821Ct16/F	Pentium/166MHz	15.6	127.6	16	0	0						NE-SIMXB/SIMXA	EMW-P/EMW8,16,32,64,EMF-P/EMF（組）	◎			
	PC-9821Cu10 D	Pentium/100MHz	15.6	127.6	16								NE-SIMXB/SIMXA	EMW-P/EMW8,16,32,64,EMF-P/EMF（組）	◎			
	PC-9821Cx modelS2、S3	i486SX/33MHz	7.6	71.6	8				Cx100-L、Cx66-L	HCX-33TP	586CX	◎	Cx34(増NE-SIM36)	ESE-0M(EMF)いずれか必須)	◎			
	PC-9821Cx13 S5T,S7M model A/B	Pentium/133MHz	15.6	127.6	16	0	512						NE-SIMXB/SIMXA	EMW-P/EMW/EMF-P/EMF（組）	◎	NE-XA 256,512	SX7-A256	
	PC-9821Cx2 S15B,S17B,S15T,S17T	Pentium/75MHz	7.6	127.6	16	0	512						NE-SIMXB/SIMXA	EMW-P/EMW/EMF-P/EMF（組）	◎	NE-XA 256,512	SX7-A256,512	
	PC-9821Cx3 S5T,S7 model A/B	Pentium/100MHz	15.6	127.6	16	0	512						NE-SIMXB/SIMXA	EMW-P/EMW/EMF-P/EMF（組）	◎	NE-XA 256,512	SX7-A256,512	
	PC-9821Es 340U,340N,540N	i486DX2/50MHz	5.6	37.6	8								NP34	ENP-	◎			
	PC-9821La10 5 model A/B	Pentium/100MHz	7.6	39.6	16	0	0						Nb642	ENB-	◎			
	PC-9821La10 8 model A/B	Pentium/100MHz	15.6	39.6	16	0	0						Nb64(内蔵8MBと換増)	ENB-(内蔵8MBと差換)	◎			
	PC-9821La10 S8 model C/D	Pentium/100MHz	15.6	71.6	16	0	0						Nb64(内蔵8MBと換増)	ENB-(内蔵8MBと差換)	◎			
	PC-9821La7 D5 model A/B	Pentium/75MHz	7.6	39.6	16	0	0						Nb64	ENB-	◎			
	PC-9821Ld 260	i486SX/33MHz	1.6	33.6	8						Ld-UP(換装)		Ld34	ENL-	◎			
	PC-9821Ld 350A,350A2	i486SX/33MHz	7.6	35.6	8						Ld-UP(換装)		Ld34(内蔵4MB換増)	ENL-(内蔵4MBと差換)	◎			
	PC-9821Lt 260	i486DX/50MHz	1.6	33.6	8						Lt-UP(換装)		Ld34	ENL-	◎			
	PC-9821Lt 350A,540A	i486DX/50MHz	7.6	35.6	8						Lt-UP(換装)		Ld34(内蔵4MB換増)	ENL-(内蔵4MBと差換)	◎			
	PC-9821Lt2 3A,3D,7A	i486DX/50MHz	7.6	35.6	8						Lt2-UP(換装)		Ld34(内蔵4MB換増)	ENL-(内蔵4MBと差換)	◎			
	PC-9821Na12 H10,H8	Pentium/120MHz	15.6	47.6	16	256	256						Nb64	ENB-	◎			
	PC-9821Na13 H10,C10	Pentium/133MHz	15.6	47.6	16	256	256						Nb64	ENB-	◎			
	PC-9821Na7 H3,H7,HC7	Pentium/75MHz	7.6	39.6	16								Ld34	ENL-	◎			
	PC-9821Na9 H8	Pentium/90MHz	15.6	47.6	16	256	256						Nb64	ENB-	◎			
	PC-9821Nb10 S10F,S8	Pentium/100MHz	15.6	79.6	16	0	0						Nb64	ENB-	◎			
	PC-9821Nb10 5	Pentium/100MHz	7.6	71.6	16	0	0						Nb64	ENB-	◎			
	PC-9821Nb7 D5,C8	Pentium/75MHz	7.6	39.6	16								Nb64	ENB-	◎			
	PC-9821Nd	i486SX/33MHz	1.6	33.6	8				Nd133A、Nd75-L、Nd50-L	HND-33QP		◎	NP34	ENP-	◎			
	PC-9821Nd 340W,810W	i486SX/33MHz	5.6	37.6	8				Nd133A、Nd75-L、Nd50-L	HND-33QP		◎	NP34	ENP-	◎			
	PC-9821Nd2	i486DX2/50MHz	1.6	33.6	8								Ld34	ENL-	◎			
	PC-9821Nd2 3,5	i486DX2/50MHz	7.6	39.6	8								Ld34	ENL-	◎			
	PC-9821Ne	i486SX/33MHz	2.6	14.6	8				Ne133A、Ne100-L、Ne75-L	HNE-33QP		◎	NE34A	ENE-8000,12M	◎			
	PC-9821Ne 120W	i486SX/33MHz	5.6	14.6	8				Ne133A、Ne100-L、Ne75-L	HNE-33QP		◎	NE34A	ENE-8000,12M	◎			
	PC-9821Ne2	i486SX/33MHz	1.6	33.6	8				Nd133A、Nd75-L、Nd50-L	HND-33QP		◎	NP34	ENP-	◎			
	PC-9821Ne2 340W	i486SX/33MHz	5.6	37.6	8				Nd133A、Nd75-L、Nd50-L	HND-33QP		◎	NP34	ENP-	◎			
	PC-9821Ne3	i486DX2/50MHz	1.6	33.6	8						Ne3-UP(換装)		Ld34	ENL-	◎			
	PC-9821Ne3 3,5	i486DX2/50MHz	7.6	39.6	8						Ne3-UP(換装)		Ld34	ENL-	◎			
	PC-9821Nf 340W,810W	Pentium/75MHz	7.6	39.6	16								NP34	ENP-	◎			
	PC-9821Nm	i486DX2/50MHz	0.6	32.6	8								NP34	ENP-	◎			
	PC-9821Nm 340	i486DX2/50MHz	1.6	33.6	8								NP34	ENP-	◎			
	PC-9821Np 340W,540W,810W	IntelDX4/75MHz	5.6	37.6	16								NP34	ENP-	◎			
	PC-9821Ns 340W,540W,810W	i486DX2/50MHz	5.6	37.6	8								NP34	ENP-	◎			
	PC-9821Nx 3,C7	IntelDX4/100MHz	7.6	39.6	16								Ld34	ENL-	◎			
	PC-9821Ra20/N12	Pentium/200MHz	15.6	127.6	16								NE-ECC、NE-SIMXA	EMH-E/EMW8,16,32,64,EMF（組）	◎			
	PC-9821St20/L16	PentiumPRO/200MHz	31.6	255.6	16	C256	256						NE-SIMXA(同型番を2組)	*	◎			
	PC-9821Ts	i486SX/33MHz	3.6	69.6	8								TS-34(増NE-SIM36)	要PC-9821TS-B01EMF-P/EMF	◎			
	PC-9821Ts 120	i486SX/33MHz	5.6	71.6	8								TS-34(増NE-SIM36)	要PC-9821TS-B01EMF-P/EMF	◎			
	PC-9821V10 S5K,S7K model A,B	Pentium/100MHz	7.6	127.6	16	0	256	PODP3V166				◎	NE-SIMXB/SIMXA	EMW-P/EMW/EMF-P/EMF（組）	◎		SX7-A256	
	PC-9821V10 S5K,S7K model C,D	Pentium/100MHz	15.6	127.6	16	0	256	PODP3V166				◎	NE-SIMXB/SIMXA	EMW-P/EMW/EMF-P/EMF（組）	◎		SX7-A256	
	PC-9821V10/C4R model A,B	Pentium/100MHz	7.6	127.6	16	0	0	PODP3V166				◎	NE-SIMXB/SIMXA	EMW-P/EMW/EMF-P/EMF（組）	◎			
	PC-9821V10/C4R model E,F	Pentium/100MHz	15.6	127.6	16	0	0	PODP3V166				◎	NE-SIMXB/SIMXA	EMW-P/EMW/EMF-P/EMF（組）	◎			
	PC-9821V12/S5R,S7R model A,B	Pentium/120MHz	15.6	127.6	16	0	256						NE-SIMXB/SIMXA	EMW-P/EMW/EMF-P/EMF（組）	◎		SX7-A256	
	PC-9821V13/S5R,S7R model A,B,C,D	Pentium/133MHz	15.6	127.6	16	0	256						NE-SIMXB/SIMXA	EMW-P/EMW/EMF-P/EMF（組）	◎		SX7-A256	
	PC-9821V13/S5 model C2,D2,E2,F2	Pentium/133MHz	15.6	127.6	16	256	256						NE-SIMXB/SIMXA、NE-EDO	EMH-E/EMH/EMW-P/EMW/EMF-P/EMF（組）	◎			

CPUパワーアップ製品購入のアドバイス

パワーアップ製品には，本表では表示できなかった条件を持っているものが大半です。CPU関連では，ただ差し替えただけでは動作せず，添付のドライバー・ソフトが必要なものもあります。

また，同じパソコン機種でも，製造時期によって条件が整わないものがある場合もあります。適合機種かどうか調べるためのチェック・ソフトを用意しているケースもあります。

購入に際しては，販売店でよく話を聞いたり，メーカーに問い合わせるなどして，十分な調査をすることをおすすめします。

ODP，CPUアクセラレータ最新情報

NEC	PC-9821V13/M7 model C2,D2	Pentium/133MHz	15.6	127.6	16	256	512						NE-SIMXB/SIMXA、NE-EDO	EMH-E/EMH/EMW-P/EMW/EMF-P/EMF（組）	◎		
	PC-9821V16/M7 model C2,D2	Pentium/166MHz	31.6	127.6	16	256	512						NE-SIMXB/SIMXA、NE-EDO	EMH-E/EMH/EMW-P/EMW/EMF-P/EMF（組）	◎	NE-XA512(換)	
	PC-9821V16/S5 model C2,D2	Pentium/166MHz	15.6	127.6	16	256	512						NE-SIMXB/SIMXA、NE-EDO	EMH-E/EMH/EMW-P/EMW/EMF-P/EMF（組）	◎		
	PC-9821V20/M7 model C2,D2,E2,f2	Pentium/200MHz	31.6	127.6	16	256	512						NE-SIMXB/SIMXA、NE-EDO	EMH-E/EMH/EMW-P/EMW/EMF-P/EMF（組）	◎	NE-XA512(換)	
	PC-9821V7 S5K,S7K model A,B	Pentium/75MHz	7.6	127.6	16	0	256	PODP3V125	686P125			◎	NE-SIMXB/SIMXA	EMW-P/EMW/EMF-P/EMF（組）	◎		SX7-A256
	PC-9821V7 C4K model A,B	Pentium/75MHz	7.6	127.6	16	0	0	PODP3V125	686P125			◎	NE-SIMXB/SIMXA	EMW-P/EMW/EMF-P/EMF（組）	◎		
	PC-9821Xa U8W,C9W,C10W,U1	Pentium/90MHz	7.6	127.6	16								NE-SIMXA	EMW-P/EMW/EMF-P/EMF（組）	◎		
	PC-9821Xa10 C4,C12	Pentium/100MHz	15.6	127.6	16	256	512	PODP3V166(N)				◎	NE-SIMXA	EMW-P/EMW/EMF-P/EMF（組）	◎	NE-XA512(換)	SX7-512(換)
	PC-9821Xa10 K8,K12	Pentium/100MHz	7.6	127.6	16	0	512	PODP3V166(N)				◎	NE-SIMXB/SIMXA	EMW-P/EMW/EMF-P/EMF（組）	◎	NE-XA256,512	SX7-A256,512
	PC-9821Xa12 C8,C12,K8,K12	Pentium/120MHz	15.6	127.6	16	256	512						NE-SIMXB/SIMXA	EMW-P/EMW/EMF-P/EMF（組）	◎	NE-XA512(換)	SX7-512(換)
	PC-9821Xa13 K12,K16	Pentium/133MHz	15.6	127.6	16	256	512						NE-SIMXB/SIMXA	EMW-P/EMW/EMF-P/EMF（組）	◎	NE-XA512(換)	SX7-512(換)
	PC-9821Xa13 W12	Pentium/133MHz	15.6	255.6	16	256	512						NE-ECC	EMH-E/EMW/EMF（組）	◎		NE-XAV512K(換)
	PC-9821Xa16 R12,R16	Pentium/166MHz	15.6	127.6	16	256	512						NE-SIMXB/SIMXA	EMW-P/EMW/EMF-P/EMF（組）	◎	NE-XA512(換)	SX7-512(換)
	PC-9821Xa16 W16	Pentium/166MHz	15.6	255.6	16	256	512						NE-ECC	EMH-E/EMW/EMF（組）	◎		NE-XAV512K(換)
	PC-9821Xa16 W30	Pentium/166MHz	31.6	255.6	16	256	512						NE-ECC	EMH-E/EMW/EMF（組）	◎		NE-XAV512K(換)
	PC-9821Xa7 C4,C8	Pentium/75MHz	7.6	127.6	16	256	512	PODP3V125(N)	686P125			◎	NE-SIMXA	EMW-P/EMW/EMF-P/EMF（組）	◎	NE-XA512(換)	SX7-512(換)
	PC-9821Xa7e S17,S15	Pentium/75MHz	7.6	127.6	16	0	256	PODP3V125	686P125			◎	NE-SIMXB/SIMXA	EMW-P/EMW/EMF-P/EMF（組）	◎	NE-XA256	SX7-A256
	PC-9821Xa9 C4,C8	Pentium/90MHz	7.6	127.6	16	256	512	PODP3V150(N)				◎	NE-SIMXA	EMW-P/EMW/EMF-P/EMF（組）	◎	NE-XA512(換)	SX7-512(換)
	PC-9821Xb10/J8	Pentium/100MHz	7.6	127.6	16	0	256	PODP3V166				◎	NE-SIMXB/SIMXA	EMW-P/EMW/EMF-P/EMF（組）	◎	NE-XA256	SX7-A256
	PC-9821Xc13 M7	Pentium/133MHz	15.6	127.6	16	256	512						NE-ECC/EDO、NE-SIMXB/SIMXA	EMH-E/EMW/EMF（組）	◎		
	PC-9821Xc13 S5	Pentium/133MHz	15.6	127.6	16	256	256						NE-ECC/EDO、NE-SIMXB/SIMXA	EMH-E/EMW/EMF（組）	◎		
	PC-9821Xe U7W	i486SX/33MHz	5.6	95.6	8			PODP5V83K、DX4ODP100	586X3	HAS-33TP	586X	◎	NE-SIM32/36	EMF-P/EMF/EXB	◎		
	PC-9821Xe10 4	IntelDX4/100MHz	5.6	63.6	16					HAS-33TP		◎	NE-SIM32/36	EMF-P/EMF/EXB	◎		
	PC-9821Xe10 C4,S15	IntelDX4/100MHz	7.6	63.6	16					HAS-33TP		◎	NE-SIM32/36	EMF-P/EMF/EXB	◎		
	PC-9821Xe10 4-P	PentiumODP/83MHz	5.6	63.6	32								NE-SIM32/36	EMF-P/EMF/EXB	◎		
	PC-9821Xe10 C4-P	PentiumODP/83MHz	7.6	63.6	32								NE-SIM32/36	EMF-P/EMF/EXB	◎		
	PC-9821Xf U8W,C9W,U1	Pentium/60MHz	7.6	127.6	16								NE-SIMXA	EMW-P/EMW/EMF-P/EMF（組）	◎		
	PC-9821Xn U8W,U9W	Pentium/90MHz	7.6	95.6	16			PODP3V150				◎	NE-SIM32/36	EMF-P/EMF/EXB	◎		
	PC-9821Xp U8W,C9W	IntelDX4/100MHz	5.6	95.6	16								NE-SIM32/36	EMF-P/EMF/EXB	◎		
	PC-9821Xs U7W,U7WL,C8W	i486DX2/66MHz	5.6	95.6	8			PODP5V83K、DX4ODP100			586X	◎	NE-SIM32/36	EMF-P/EMF/EXB	◎		
	PC-9821Xt/C10W	Pentium/90MHz	15.6	255.6	16								NE-SIMXA	EMW-P/EMW/EMF-P/EMF（組）	◎		
	PC-9821Xt13 C12,K12	Pentium/133MHz	15.6	255.6	16	256	512						NE-SIMXA	EMW-P/EMW/EMF-P/EMF（組）	◎	NE-XA512(換)	SX7-512(換)
	PC-9821Xt16/R16	Pentium/166MHz	31.6	255.6	16	256	512						NE-SIMXA	EMW-P/EMW/EMF-P/EMF（組）	◎	NE-XA512(換)	SX7-512(換)
	PC-9821Xv13/R16	Pentium/133MHz	15.6	127.6	16	256	512						NE-SIMXB/SIMXA	EMW-P/EMW/EMF-P/EMF（組）	◎	NE-XA512(換)	SX7-512(換)
	PC-9821Xv13/W16	Pentium/133MHz	15.6	255.6	16	256	512						NE-ECC	EMH-E/EMW/EMF（組）	◎		NE-XAV512K(換)
	PC-9821Xv20/W30	Pentium/200MHz	31.6	255.6	16	256	512						NE-ECC	EMH-E/EMW/EMF（組）	◎		NE-XAV512K(換)
	PC-98GS model 1,2	i386SX/20MHz	2.6	8.6	0	0	0			HRL-20TS	XTypeS	◎	PIO-SIM61	*	◎		
	PC-98RL model 2,5,21,51	i386SX/20MHz	1.5	9.5	0	0	0						PIO-RL34-4M	*	◎		
	PC-H98model105- 100,300	i486DX2/66MHz	7.5		8						PNT-33		SIM14-4M	XMD-4000T	◎		
	PC-H98modelU105- 100,300	i486DX2/66MHz	7.5		8						PNT-33	◎	SIM14-4M	XMD-4000T	◎		
	PC-H98model80- 002,040,100	i486SX/16MHz	1.5	15.5	8			DX4ODP75				◎	PIO-SIM61	*	◎		
	PC-H98modelU80- 002,040,100	i486SX/16MHz	1.5	15.5	8			DX4ODP75				◎	PIO-SIM61	*	◎		
	PC-H98model90- 002,040,100	i486SX/25MHz	3.5		8			DX4ODP75			PNT-25	◎	PIO-SIM61	*	◎		
	PC-H98modelU90- 002,040,100	i486SX/25MHz	3.5		8			DX4ODP75			PNT-25	◎	PIO-SIM61	*	◎		
エプソン	PC-286V STD,H20	i80286/10MHz	0.6	0.6	0	0	0		V486/87SW2-L			◎	*	*			
	PC-286VE STD,H40	i80286/12MHz	0.6	0.6	0	0	0		VF486/87SW2-L			◎	*	*			
	PC-286VF STD,H20,H40	i80286/12MHz	0.6	0.6	0	0	0		VF486/87SW2-L			◎	*	*			
	PC-286VG STD,H40	i80286/16MHz	0.6	0.6	0	0	0		VG486/87SW3-L			◎	*	*			
	PC-386 STD,H20,H40	i386DX/20MHz	1.6	14.6	0	0	0		Cx486DRX2			◎	EP-RB7D(増EP-SIM(組))	ERE-4(増XRD-4)	◎		
	PC-386G STD,H100,F1	i386DX/33MHz	1.6	14.6	0	0	0		EP486D-L			◎	EP-RB7D(増EP-SIM(組))	ERE-4(増XRD-4)	◎		
	PC-386GE 2,3,5,2E,5E	i386SX/16MHz	1.6	14.6	0	0	0				XTypeS	◎	EP-RB7D(増EP-SIM(組))x1、EP-SIMx1	ERE-4(増XRD-4/XRD-4	◎		
	PC-386GS 2,3,5,2E,5E	i386DX/20MHz	1.6	14.6	0	0	0		Cx486DRX2、EP486D-L		XTypeS	◎	EP-RB7D(増EP-SIM(組))x1、EP-SIM(組)x2	ERE-4(増XRD-4/XRD-4	◎		
	PC-386M STD,H40	i386SX/16MHz	0.6	4.6	0	0	0				XTypeS	◎	EP-386M(増PIO-SIM61)	*	◎		
	PC-386P	i386SX/16MHz	1.6	14.6	0	0	0				XTypeS	◎	EP-SIMx1、EP-RB01x1(増EP-SIM(組))	ERE-4(増XRD-4/XRD-4	◎		
	PC-386S STD,H40,F1,UST	i386DX/25MHz	1.6	14.6	0	0	0		EP486D-L		XTypeP	◎	EP-RB7D(増EP-SIM(組))	ERE-4(増XRD-4)	◎		
	PC-386V STD,H20,H40	i386DX/20MHz	1.6	14.6	0	0	0		Cx486DRX2EP486D-L		XTypeP	◎	EP-RB7D(増EP-SIM(組))	ERE-4(増XRD-4)	◎		
	PC-386VR STD,H40	i386SX/16MHz	1.6	1.6	0	0	0				XTypeS	◎	*	*			
	PC-486FE 2	i486SX/25MHz	1.6	21.6	8			DX4ODP75			586S	◎	EP-RB02(増EP-SIM32-8/327)/EP-RB01(増EP-SIM(組))/EP-SIM-2,4	ERF-4(増EMF-P-)/XRD-4M	◎		
	PC-486FE 1GW	i486SX/25MHz	5.6	21.6	8			DX4ODP75			586S	◎	EP-RB02(増EP-SIM32-8/327)/EP-RB01(増EP-SIM(組))	ERF-4(増EMF-P-)	◎		
	PC-486FR 2	i486SX/33MHz	3.6	21.6	8			DX4ODP100	EP586x3	HAS-33TP	FR-UP(換装)	◎	EP-RB02(増EP-SIM32-8/327)/EP-RB01(増EP-SIM(組))/EP-SIM-4	ERF-4(増EMF-P-)/XRD-4M	◎		
	PC-486FR 1GW	i486SX/33MHz	5.6	21.6	8			DX4ODP100	EP586x3	HAS-33TP	FR-UP(換装)	◎	EP-RB02(増EP-SIM32-8/327)/EP-RB01(増EP-SIM(組))	ERF-4(増EMF-P-)	◎		
	PC-486FS 2	i486DX2/66MHz	3.6	21.6	8				EP586x3		FS-UP(換装)	◎	EP-RB02(増EP-SIM32-8/327)/EP-RB01(増EP-SIM(組))/EP-SIM-4	ERF-4(増EMF-P-)/XRD-4M	◎		
	PC-486FS 1HW	i486DX2/66MHz	5.6	21.6	8				EP586x3		FS-UP(換装)	◎	EP-RB02(増EP-SIM32-8/327)/EP-RB01(増EP-SIM(組))	ERF-4(増EMF-P-)	◎		
	PC-486GF 2,3,5,2E,5E	i486SX/16MHz	1.6	14.6	8			DX4ODP75		HFA-16HS、HFA-16QS		◎	EP-RB7D(増EP-SIM(組))/EP-SIM	ERE-4(増XRD-4)/XRD-4	◎		
	PC-486GR 2,3,5,2E,5E	i486SX/25MHz	1.6	14.6	8			DX4ODP75	EP586x4		586G	◎	EP-RB7D(増EP-SIM(組))/EP-SIM	ERE-4(増XRD-4)/XRD-4	◎		
	PC-486GR Super 2,3,5,2E,5E	i486DX2/50MHz	3.6	45.6	8			DX4ODPR75	EP586x4		586G	◎	EP-RB7D(増EP-SIM(組))/EP-SIM	ERE-4(増XRD-4)/XRD-4	◎		
	PC-486GR+ 2,3,5,2E,5E	i486SX/25MHz	3.6	45.6	8			DX4ODP75	EP586x4		586G	◎	EP-RB7D(増EP-SIM(組))/EP-SIM	ERE-4(増XRD-4)/XRD-4	◎		
	PC-486HG 2,3,5	i486DX2/50MHz	3.6	63.6	8			PODP5V63	EP586x4		586X	◎	EP-SIM-2,4/EP-SIM32-8	XRH-8000	◎		
	PC-486HG 2GW	i486DX2/50MHz	7.6	63.6	8			PODP5V63			586X	◎	EP-SIM-2,4/EP-SIM32-8	XRH-8000	◎		
	PC-486HX 2,3,5	i486DX2/66MHz	3.6	63.6	8			PODP5V83S			586X	◎	EP-SIM-2,4/EP-SIM32-8	XRH-8000	◎		
	PC-486HX 2GW,3JW	i486DX2/66MHz	7.6	63.6	8			PODP5V83S			586X	◎	EP-SIM-2,4/EP-SIM32-8	XRH-8000	◎		
	PC-486ME 1LM,1LVM	Cx486DX2/66MHz	7.6	127.6								◎	EP-327	EMF-P-（組）	◎		
	PC-486MR 2	i486SX/33MHz	3.6	61.6	8			PODP5V83S、DX4ODP100			586X	◎	EP-RB02(増EP-SIM32-8/327)/EP-RB01(増EP-SIM(組))/EP-SIM/SIM32-8/SIM327	ERF-4(増EMF-P-/EMF-P-)	◎		
	PC-486MR 2GW	i486SX/33MHz	5.6	61.6	8			PODP5V83S、DX4ODP100			586X	◎	EP-RB02(増EP-SIM32-8/327)/EP-RB01(増EP-SIM(組))/EP-SIM/SIM32-8/SIM327	ERF-4(増EMF-P-/EMF-P-)	◎		
	PC-486MS 2	i486DX2/66MHz	3.6	61.6	8			PODP5V83S			586X	◎	EP-RB02(増EP-SIM32-8/327)/EP-RB01(増EP-SIM(組))/EP-SIM/SIM32-8/SIM327	ERF-4(増EMF-P-/EMF-P-)	◎		
	PC-486MS 2IW	i486DX2/66MHz	5.6	61.6	8			PODP5V83S			586X	◎	EP-RB02(増EP-SIM32-8/327)/EP-RB01(増EP-SIM(組))/EP-SIM/SIM32-8/SIM327	ERF-4(増EMF-P-/EMF-P-)	◎		
	PC-486MU 2GW,2GWM,2IWM2	i486SX/33MHz	5.6	61.6	8			PODP5V83S、DX4ODP100			586X	◎	EP-RB02(増EP-SIM32-8/327)/EP-RB01(増EP-SIM(組))/EP-SIM/SIM32-8/SIM327	ERF-4(増EMF-P-/EMF-P-)	◎		
	PC-486MV 2J,2JM,2JVM	i486DX2/66MHz	5.6	61.6	8			PODP5V83S			586X	◎	EP-RB02(増EP-SIM32-8/327)/EP-RB01(増EP-SIM(組))/EP-SIM/SIM32-8/SIM327	ERF-4(増EMF-P-/EMF-P-)	◎		
	PC-486NOTE AS 2,1D,C2,X2	i486SX/25MHz	1.6	33.6	8					HAV-33TJ	SUV75、586NAS	◎	EP-SIMn2,4	*	◎		
	PC-486NOTE AS D2	i486DX2/50MHz	5.6	33.6	8					HAV-33TJ	SUV75、586NAS	◎	EP-SIMn2,4	*	◎		
	PC-486NOTE AU 2,C2,X2,2HT	i486SX/33MHz	3.6	35.6	8					HAV-33TJ	SUV100	◎	EP-SIMAU,16/EP-SIMn2,4	XRF-	◎		
	PC-486NOTE AU 2HW,C2HW,X2HW	i486SX/33MHz	5.6	35.6	8					HAV-33TJ	SUV100	◎	EP-SIMAU,16/EP-SIMn2,4	XRF-	◎		
	PC-486NOTE AV 2,C2,X2	i486DX2/50MHz	3.6	35.6	8					HAV-33TJ	SUV100	◎	EP-SIMAU,16/EP-SIMn2,4	XRF-	◎		
	PC-486NOTE AV X1JW	i486DX2/50MHz	5.6	35.6	8					HAV-33TJ	SUV100	◎	EP-SIMAU,16/EP-SIMn2,4	XRF-	◎		
	PC-486P 2,2E	i486SX/25MHz	1.6	14.6	8			DX4ODP75			PNT-25	◎	EP-RB01(増EP-SIM(組))/EP-SIMx2	ERE-4(増XRD-4)	◎		
	PC-486P WIN	i486SX/25MHz	3.6	14.6	8			DX4ODP75			PNT-25	◎	EP-RB01(増EP-SIM(組))/EP-SIMx2	ERE-4(増XRD-4)	◎		
	PC-486RS 2	i486DX2/66MHz	3.6	61.6	8			PODP5V83S			586X	◎	EP-RB02(増EP-SIM32-8/327)/EP-RB01(増EP-SIM(組))/EP-SIM/SIM32-8/SIM327	ERF-4(増EMF-P-)	◎		
	PC-486SE 2	i486SX/25MHz	1.6	17.6	8			DX4ODP75			586S	◎	EP-RB02(増EP-SIM32-8/327)/EP-RB01(増EP-SIM(組))	ERF-4(増EMF-P-)	◎		
	PC-486SR 2	i486SX/33MHz	3.6	19.6	8			DX4ODP100	EP586x3		SR-UP(換装)	◎	EP-RB02(増EP-SIM32-8/327)/EP-RB01(増EP-SIM(組))	ERF-4(増EMF-P-)	◎		
	PC-586MV	Pentium/60MHz	7.6	191.6	16			PODP5V133				◎	EP-SIM327(組)	EMF-P-（組）	◎		
	PC-586RA 2,1LW	Pentium/90MHz	7.6	191.6	16			PODP3V150				◎	EP-SIM327(組)	EMF-P-（組）	◎		
	PC-586RJ	Pentium/120MHz	7.6	191.6	16								EP-SIM327(組)	EMF-P-（組）	◎		
	PC-586RT 1LW	Pentium/75MHz	7.6	191.6	16			PODP3V125				◎	EP-SIM327(組)	EMF-P-（組）	◎		
	PC-586RV 2	Pentium/60MHz	3.6	191.6	16			PODP5V133				◎	EP-SIM327(組)	EMF-P-（組）	◎		
	PC-586RV 1JW	Pentium/60MHz	7.6	191.6	16			PODP5V133				◎	EP-SIM327(組)	EMF-P-（組）	◎		
	PC-586RX 1LW	Pentium/100MHz	7.6	191.6	16	256		PODP3V166				◎	EP-SIM327(組)	EMF-P-（組）	◎		
	PCV-560S 2L,2LCD	Pentium/60MHz	8	128	16	256	512	PODP5V133				◎			◎		
	PCV-560F 3A,3L,3LCD	Pentium/90MHz	16	128	16	256	512	PODP3V150				◎			◎		
	PCV-590S 3L,3LCD	Pentium/90MHz	16	128	16	256	512	PODP3V150				◎			◎		

メモリ製品購入のアドバイス

価格については，毎日のように変動していますので，表の価格はあくまでも参考としてください。

価格は，安くなるだけでなく，品物が不足すると値上がりする場合もあります。また，手に入らなくなることもありますので，注意が必要です。

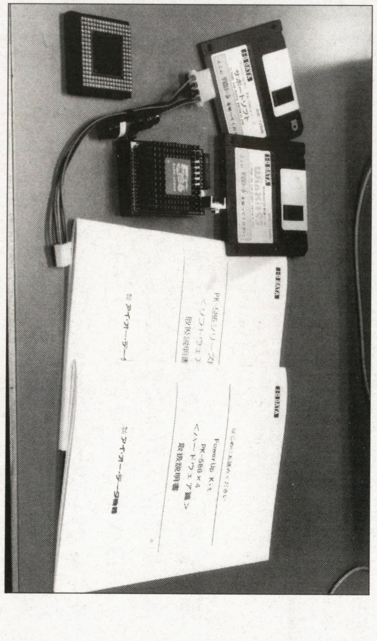
部品として発売されているRAMもありますが，必ず店頭で確認をするか，本誌の広告にある，専門知識が豊富な専門店から買うようにしましょう。

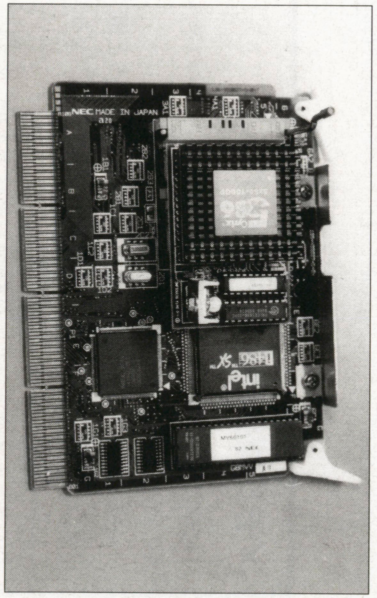
DOS/V機では，キャッシュ・メモリを部品として販売されている場合がほとんどです。表にないものも若松通商など専門店に相談してみましょう。

ODP，CPUアクセラレータ最新情報

■対応機種がたいへん多くなったため，文字が小さくなってしまいました。ルーペなどを利用してください。(編集部)

		パソコンの主な基本仕様						CPUパワーアップ製品　◎は同店オリジナルを含む取り扱いを示す					増設RAM製品　◎は同店オリジナルを含む取り扱いを示す※派メーカー製品終了商品		
メーカー	パソコン機種名	搭載CPU	標準容量	最大容量	キャッシュ	セカンド標準	セカンド最大	インテル(JBOXの表記省略)	アイ・オー・データ機器(PK-の表記省略)	メルコ	アセットコア	若松通商	アイ・オー・データ機器（容量表記省略）	メルコ	若松通商
日本IBM	6571-J5E PC330	i486DX2/66MHz	4	128	8	0	256	PODP5V83S				◎	SIM367/366/327/326、DV-SIM326	VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	6571-J5F PC330	i486DX2/66MHz	8	128	8	128	256	PODP5V83S				◎	SIM367/366/327/326、DV-SIM326	VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	6571-J5S PC330	i486DX2/66MHz	8	128	8	128	256						SIM367/366/327/326、DV-SIM326	VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	6573-J5G PC330	IntelDX4/100MHz	8	128	16	256	256						SIM367/366/327/326、DV-SIM326	・	◎
	6577-JB5,JB4 PC330	Pentium/133MHz	16	192	16	256	256						EDO326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W	◎
	6577-J2L,J2M PC330	Pentium/133MHz	16	192	16	256	256						EDO326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W	◎
	6873-JCP,JCM PC330	Pentium/75MHz	8	192	16	0	512	PODP3V125				◎	SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	6587-JU5,JU4 PC350	Pentium/166MHz	16	192	16	256	256						EDO326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W	◎
	6870-JRE PC710	・												VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	6860-J4G PC720	IntelDX4/100MHz	8	128	16	128	128						SIM367/366	VMB	◎
	6860-J00,J04,J08 PC720	i486DX2/66MHz	8	128	8	0	0	PODP5V83S				◎	SIM367/366	VMB	◎
	6860-JZG PC720	i486DX2/66MHz	4	128	8	0	0	PODP5V83S				◎	SIM367/366	VMB	◎
	6869-J4H,J4K PC720	IntelDX4/100MHz	8	128	16	128	128						SIM367/366	・	◎
	6869-D4F PC720													VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	6863-JA7 PC720	Pentium/100MHz	8	192	16	256	512	PODP3V166				◎	SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	6883-J0P,J0M PC750-P75	Pentium/75MHz	8	192	16	256	512	PODP3V125				◎	SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	6883-JAP,JTN PC750	Pentium/100MHz	16	192	16	256	512	PODP3V166				◎	SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	6883-J8P PC750-P100	Pentium/100MHz	8	192	16	256	512						SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	6883-JF7,JF6 PC750	Pentium/133MHz	16	192	16	256	512						SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	6885-J0M PC750	Pentium/90MHz	8	192	16	256	256						SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	6885-JGM PC750	Pentium/90MHz	8	192	16	256	256	PODP3V150				◎	SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	6886-J04 PC750	Pentium/133MHz	16	192	16	256	256						SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	6887-JS1,JS4 PC750	Pentium/166MHz	16	128	16	256	256						EDO326、SIM366/SIM326(組)	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W	◎
	6887-J81,J8E PC750	Pentium/150MHz	16	128	16	256	256						EDO326、SIM366/SIM326(組)	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W	◎
	6887-JHE PC750	Pentium/166MHz	16	128	16	512	512						EDO326、SIM366/SIM326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W	◎
	2405-WA1,WA8,WVB PS/V	i486SX/33MHz	4	64	8	0	0					AMD5x86ｷｯﾄ	SIM367/366	VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	2405-WAW,WM1 PS/V	i486SX/33MHz	8	64	8	0	0					AMD5x86ｷｯﾄ	SIM367/366	VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	2405-YAB PS/V	i486DX/33MHz	4	64	8	128	128					AMD5x86ｷｯﾄ	SIM367/366	VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	2405-YAW PS/V	i486DX/33MHz	8	64	8	128	128					AMD5x86ｷｯﾄ	SIM367/366	VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	2405-N01,NVC PS/V	i486DX2/66MHz	4	64	8	128	128					AMD5x86ｷｯﾄ	SIM367/366	VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	2405-NWC,NZC PS/V	i486DX2/66MHz	8	64	8	128	128					AMD5x86ｷｯﾄ	SIM367/366	VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	2405-NZC PS/V	i486DX2/66MHz	16	64	8	128	128					AMD5x86ｷｯﾄ	SIM367/366	VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	2410-NB1,NVC PS/V	i486DX2/66MHz	4	4	8	128	128					AMD5x86ｷｯﾄ	SIM367/366	VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	2410-NZC PS/V	i486DX2/66MHz	16	16	8	128	128					AMD5x86ｷｯﾄ	SIM367/366	VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	2410-NWC PS/V	i486DX2/66MHz	8	8	8	128	128					AMD5x86ｷｯﾄ	SIM367/366	VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	2405-W 01,V8,W8,WB PS/V	i486SX/33MHz			8							AMD5x86ｷｯﾄ	DV-SIM9(同型番を2組)	VMA-4MG(同型番を2組)	◎
	2405-Y 01,VB,WB,ZB PS/V	i486DX/33MHz			8							AMD5x86ｷｯﾄ	DV-SIM9(同型番を2組)	VMA-4MG(同型番を2組)	◎
	2406-W01,WVB PS/V Entry	i486SX/33MHz	4	64	8	0	0	DX4ODP100				AMD5x86ｷｯﾄ	SIM367/3664,16	VMB	◎
	2406-WWB,WWC PS/V Entry	i486SX/33MHz	8	64	8	0	0	DX4ODP100				AMD5x86ｷｯﾄ	SIM367/3664,16	VMB	◎
	2406-WM1 PS/V Entry	i486SX/33MHz	8	64	8	0	0					AMD5x86ｷｯﾄ	SIM367/3664,16	VMB	◎
	2406-NWC,NMC PS/V Entry	i486DX2/66MHz	8	64	8	0	0					AMD5x86ｷｯﾄ	SIM367/3664,16		◎
	2410-N 01,VB PS/V	i486DX2/66MHz			8							AMD5x86ｷｯﾄ	DV-SIM9(同型番を2組)	VMA-4MG(同型番を2組)	◎
	2410-N A1,AB,AW,YB	i486DX2/66MHz			8							AMD5x86ｷｯﾄ	SIM367/366	VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	2410-Y 01,VB,WB,ZB PS/V	i486DX/33MHz			8							AMD5x86ｷｯﾄ	DV-SIM9(同型番を2組)	VMA-4MGx2(同型番を2組)	◎
	2411-RWE,RME PS/V Master	IntelDX4/100MHz	8	64	16	0	0					AMD5x86ｷｯﾄ	SIM367/366	VMB	◎
	2411-RYE PS/V Master	IntelDX4/100MHz	16	64	16	0	0					AMD5x86ｷｯﾄ	SIM367/366	VMB	◎
	2411-NWC PS/V Master	i486DX2/66MHz	8	64	8	0	0	PODP5V83S			PNT-33	AMD5x86ｷｯﾄ	SIM367/366	VMB	◎
	2411-P31,P95 MasterP120	Pentium/120MHz	8	128	16	256	256						SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	2411-RPM,RP1,RPW PS/V Master	IntelDX4/100MHz	8	64	16	256	256					AMD5x86ｷｯﾄ	SIM367/366	VMB	◎
	2411-RPY PS/V Master	IntelDX4/100MHz	16	64	16	256	256					AMD5x86ｷｯﾄ	SIM367/366	VMB	◎
	2411-NPW PS/V Master	i486DX2/66MHz	8	64	8	256	256	PODP5V83S			PNT-33	AMD5x86ｷｯﾄ	SIM367/366	VMB	◎
	5550-R1D PS/55	i486DX2/66MHz	4	28	8	0	0	PODP5V83S				◎	PS-SIM	・	◎
	5550-RXD PS/55	i486DX2/66MHz	8	32	8	0	0	PODP5V83S					PS-SIM	・	◎
	5550-RXE,RED,RMD PS/55	i486DX2/66MHz	16	32	8	0	0	PODP5V83S					PS-SIM	・	◎
	5551-R1D PS/55	i486DX2/66MHz	4	28	8	0	0	PODP5V83S					PS-SIM	・	◎
	5551-RXD PS/55	i486DX2/66MHz	8	32	8	0	0	PODP5V83S					PS-SIM	・	◎
	5551-RXE,RED,RMD PS/55	i486DX2/66MHz	16	32	8	0	0	PODP5V83S					PS-SIM	・	◎
東芝	BREZZA 5100 CX/A,CX/B,CX/C	Pentium/100MHz	8	128	16			PODP3V166				◎	SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	BREZZA 5100CI	Pentium/100MHz	8	128	16	0	0	PODP3V166				◎	SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	BREZZA 5120CI	Pentium/120MHz	16	128	16	0	0						SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	BREZZA 5133DA	Pentium/133MHz	16	128	16	256	256						EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	BREZZA 5166MA	Pentium/166MHz	16	128	16	256	256						EDO326、SIM367/366/327/326(組)DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	J-3100PV 425 201J,341J	i486SX/25MHz	4	36	8								SIM367/366	VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	J-3100PV 433 201J,341J	i486SX/33MHz	4	36	8								SIM367/366	VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	J-3100PV 466 201J,341J	i486DX2/66MHz	4	36	8								SIM367/366	VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	J-3100PV 499													VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	J-3100PV 590												SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	J-3100PV2 433 251V3,251M3	i486SX/33MHz	8	56	8			PODP5V83S				◎	SIM367/366	VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	J-3100PV2 466 341V3	i486DX2/66MHz	8	56	8	256		PODP5V83S				◎	SIM367/366	VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	J-3100PV2 499 341V3	IntelDX4/100MHz	8	56	16								SIM367/366	VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	J-3100 ZS	i386SX/			0	0	0				XTypeS	◎		・	◎
	J-3100 PV3000 575 001S/D,051S/W,051CDS/W	Pentium/75MHz	8	128	16								EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	・	◎
	J-3100 PV3000 575 081S/W	Pentium/75MHz	16	128	16								EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	・	◎
	J-3100 PV3000 5100 001S/D,081S/W,081CDS/W	Pentium/100MHz	16	128	16								EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	・	◎
	J-3100 PV3000 5120 001S/D(0SD),101S/W(ASW),101CDS/W(ACW)	Pentium/120MHz	16	128	16								EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	・	◎
	SV 466												SIM367/366	VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	SV 560												SIM367/366(組)		◎
	SV 566												SIM367/366(組)		◎
	PV3000/575 001S/D,051S/W,051CD/S	Pentium/75MHz	8	128	16			PODP3V125				◎	EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	PV3000/575	Pentium/75MHz	16	128	16			PODP3V125				◎	EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	PV3000/5100 001S/D,081S/W,081CDS/W	Pentium/100MHz	16	128	16	256		PODP3V166				◎	EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	PV3000/5120 001S/D,101S/W,101CDS/W	Pentium/120MHz	16	128	16									VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	PV3000/5150	Pentium/150MHz	16	128	16	256	256						EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	PV3000/5133 241CDS/W 95,31	Pentium/133MHz	16	128	16	256	256						EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎





▲上記のような詳しい写真と，データ表，解説付きの別冊「自分でできる！パソコン・パワーアップ」(予価1,800)を10月中に発売します。書店でお求めください。

ODP, CPUアクセラレータ最新情報

		パソコンの主な基本仕様						CPUパワーアップ製品　◎は同店オリジナルを含む取り扱いを示す					増設RAM製品　◎は同店オリジナルを含む取り扱いを示す※派メーカー製品終了商品		
メーカー	パソコン機種名	搭載CPU	標準容量	最大容量	キャッシュ	セカンド標準	セカンド最大	インテル (JBOXの表記省略)	アイ·オー·データ機器 (PK-の表記省略)	メルコ	アセットコア	若松通商	アイ・オー・データ機器（容量表記省略）	メルコ	若松通商
東芝	PV3000/5166 241CDS/W 95,31	Pentium/166MHz	16	128	16	256	256						EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	PV5000/5133	*Pentium/133MHz	16	128									EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	PV5000/5166	Pentium/166MHz	16	128	16								EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	PV5000/5150	Pentium/150MHz	16	128	16								EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
SONY	QuarterL PCX-320 DS1,DS3,DS7,ES3,ES7	i386SX/20MHz	2	8	0	0	0				XTypeS	◎		*	◎
富士通	FM TOWNS HR	i486SX/20MHz	4	28	8	0	0		FM486				FJ-SIM322,	XMT-	◎
	FMV TOWNS Fresh GT	Pentium/90MHz	8		16									VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	FMV TOWNS Fresh GS	Pentium/90MHz	8		16									VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	FMV TOWNS model H	Pentium/120MHz	16		16									VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	FMV TOWNS Fresh GE	Pentium/120MHz	16	128	16	256	256								◎
	FMV TOWNS Fresh GM	Pentium/120MHz	16	128	16	256	256								◎
	FMV TOWNS model H2	Pentium/150MHz	16	128	16	256	256								◎
	FMV-425D FD,170,340	i486SX/25MHz	4	36	8	128 ?		PODP5V83S、PODP5V63、DX4ODP100、DX4ODP75				◎	SIM367/366	VMB-P/VMB/VMB-W/32	◎
	FMV-433D FD,170,340	i486DX/33MHz	4	36	8			PODP5V83S、DX4ODPR100				◎	SIM367/366	VMB-P/VMB/VMB-W/32	◎
	FMV-466D FD,170,340	i486DX2/66MHz	4	36	8	128?		PODP5V83S、DX4ODPR100				◎	SIM367/366	VMB-P/VMB/VMB-W/32	◎
	FMV-450sD2	*i486DX2/50MHz						PODP5V83S、PODP5V63、DX4ODP100、DX4ODP75				◎	SIM367/366	VMB-P/VMB(VMB-P/VMB8は2枚実装不可)/VMB-W	◎
	FMV-499D3 420S	IntelDX4/100MHz	8	64	16								SIM367/366	VMB-P/VMB/VMB-W/32	◎
	FMV-466D3 420S	i486DX2/66MHz	8	64	8			PODP5V83S、DX4ODP100				◎	SIM367/366	VMB-P/VMB/VMB-W/32	◎
	FMV-450sD3	i486DX2/50MHz			8			PODP5V83S、PODP5V63、							
								DX4ODP100、DX4ODP75				◎	SIM367/366	VMB-P/VMB/VMB-W/32	◎
	FMV-499D2	*IntelDX4/100MHz											SIM367/366	VMB-P/VMB/VMB-W/32	◎
	FMV-466D2 FD,170,340	i486DX2/66MHz	4	36	8			PODP5V83S、DX4ODP100				◎	SIM367/366	VMB-P/VMB/VMB-W/32	◎
	FMV-466D2 340C	i486DX2/66MHz	8	36	8			PODP5V83S、DX4ODP100				◎	SIM367/366	VMB-P/VMB/VMB-W/32	◎
	FMV-433sD2	*i486DX/33MHz						PODP5V83S、DX4ODP100				◎	SIM367/366	VMB-P/VMB(VMB-P/VMB8は2枚実装不可)/VMB-W	◎
	FMV-425sD2	*i486SX/25MHz						PODP5V83S、PODP5V63、DX4ODP100、DX4ODP75				◎	SIM367/366	VMB-P/VMB(VMB-P/VMB8は2枚実装不可)/VMB-W	◎
	FMV-4100C2														◎
	FMV-4100D4	*IntelDX4/100MHz											SIM367/366	VMB-P/VMB/VMB-W/64	◎
	FMV-466D4	*i486DX2/66MHz						PODP5V83最終				◎	SIM367/366	VMB-P/VMB/VMB-W/64	◎
	FMV-590DE FD,528,528C,730,730C	Pentium/90MHz	8	192	16			PODP3V150				◎	SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	FMV-560DE FD,528,528C	Pentium/60MHz	8	192	16			PODP5V133				◎	SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	FMV-560D2														◎
	FMV-590D2 FD,528,528C	Pentium/90MHz	8	128	16								SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	FMV-590T FD,730,730C	Pentium/90MHz	16	192	16								SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	FMV-590D3	*Pentium/90MHz											SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	FMV-560D3	Pentium/60MHz			16			PODP5V133				◎	SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	FMV-590Tsp model528C	Pentium/90MHz	8		16	256							SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	FMV-590T2sp ,M	Pentium/90MHz	8	192	16	256	256						SIM367/366(組)	*	◎
	FMV-5100D4	Pentium/100MHz			16			PODP3V166				◎	SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	FMV-575D4	Pentium/75MHz			16			PODP3V125				◎	SIM367/366(組)		◎
	FMV-5120T2	Pentium/120MHz	16	192	16	256							SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	FMV-590T2	Pentium/90MHz	16	192	16	256							SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	FMV-590DE2	Pentium/90MHz	16	192	16	256		PODP3V150				◎	SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	FMV-575DE2	Pentium/75MHz	16	192	16	256		PODP3V125				◎	SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	FMV-5133T3 FD,1.6GC,1.6GCA	Pentium/133MHz	16	192	16								SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	FMV-5133DE3 FD,1.2G,1.2GA	Pentium/133MHz	16	192	16								SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	FMV-5100DE3 FD,1G,1GA	Pentium/100MHz	16	192	16			PODP3V166				◎	SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	FMV-5133D5 FD,1.2G,1.2GA	Pentium/133MHz	16	128	16								SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	FMV-5100D5 FD,1G,1GA	Pentium/100MHz	8	128	16								SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	FMV-575D5 FD,635,635A,1.2G,1.2GA	Pentium/75MHz	8	128	16			PODP3V125				◎	SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	FMV-6200T3	*PentiumPRO/200MHz	32	128									SIM367/366(組)	VMB-W/VMB（組）	◎
	FMV-6200T4 2.5GC	PentiumPRO/200MHz	32	128	16	256							SIM366		◎
	FMV-6150T3	*PentiumPRO/150MHz	16	128									SIM367/366(組)	VMB-W/VMB（組）	◎
	FMV-5166T3 FD,1.6GC,1.6GCA	Pentium/166MHz	16	192	16								SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	FMV-5120DE3 FD,1.2G,1.2GA	Pentium/120MHz	16	192	16								SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	FMV-5166D5 FD,1.2G,1.2GA	Pentium/166MHz	16	128	16								SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	FMV-5120D5 FD,1.2G,1.2GA	Pentium/120MHz	16	128	16								SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	FMV-566DE	*i486DX2/66MHz											SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	FMV-5150T3	*Pentium/150MHz											*	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	FMV-590C3	*Pentium/90MHz											*	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	FMV-5200T4 FD,2.5GC,2.5GCA	Pentium/200MHz	16	192	16	512	512						SIM366(組)	VMH-E	◎
	FMV-5150T4 FD,2.5GC,2.5GCA	Pentium/150MHz	16	192	16	512	512						SIM366(組)	VMH-E	◎
	FMV-5166D6 FD,1.7GA,1.7GC	Pentium/166MHz	16	128	16	256	256						SIM366(組)	VMH-E	◎
	FMV-5133D6 FD,1.2GA,1.2GC	Pentium/133MHz	16	128	16	256	256						SIM366(組)	VMH-E	◎
	FMV-5100D6 FD,850,850A	Pentium/100MHz	8	128	16	256	256						SIM366(組)	VMH-E	◎
	FMV-5100D6 1.2G,1.2GA	Pentium/100MHz	16	128	16	256	256						SIM366(組)	VMH-E	◎
	FMV-5166DE4 FD,1.7GA,1.7GC	Pentium/166MHz	16	192	16	512	512						SIM366(組)	VMH-E	◎
	FMV-5133DE4 FD,1.7GA,1.7GC	Pentium/133MHz	16	192	16	512	512						SIM366(組)	*	
	FMV-466C 420CS	i486DX2/66MHz	8	64	8								*	*	
	FMV-433D2 FD,170,340	i486SX/33MHz	4	36	8								*	*	
	FMV-433D2 340C	i486SX/33MHz	8	36	8								*	*	
	FMV-425D2 FD,170	i486SX/25MHz	4	36	8								*	*	
	DESKPOWER C FMV-466C	i486DX2/66MHz	8	32	8	0	0						SIM367/366	VMB-P/VMB/VMB-W	◎
	DESKPOWER C FMV-4100C2	Am486DX4/100MHz	8										SIM367/366	VMB-P/VMB/VMB-W	◎
	DESKPOWER S FMV-466D3	i486DX2/66MHz	8	64	8	128	128	PODP5V83S、DX4ODP100				◎	SIM367/366	VMB-P/VMB/VMB-W	◎
	DESKPOWER S FMV-4100D4	IntelDX4/100MHz	8		16								SIM367/366	VMB-P/VMB/VMB-W	◎
	DESKPOWER H FMV-499D3	IntelDX4/100MHz	8	64	16	128	128						SIM367/366	VMB-P/VMB/VMB-W	◎
	DESKPOWER SX FMV-575D4	Pentium/75MHz	8	128	16			PODP3V125				◎	SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPOWER H FMV-575D4	Pentium/75MHz	8	128	16			PODP3V125				◎	SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPOWER C FMV-590C3	Pentium/90MHz	8	128	16	0	0						SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPOWER CV FMV-590C3	Pentium/90MHz	8	128	16	0	0						SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPOWER S FMV-5100D5	Pentium/100MHz	8	128	16	256	256	PODP3V166				◎	SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPOWER SX(95) FMV-5120D5	Pentium/120MHz	16	128	16	256	256						SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎

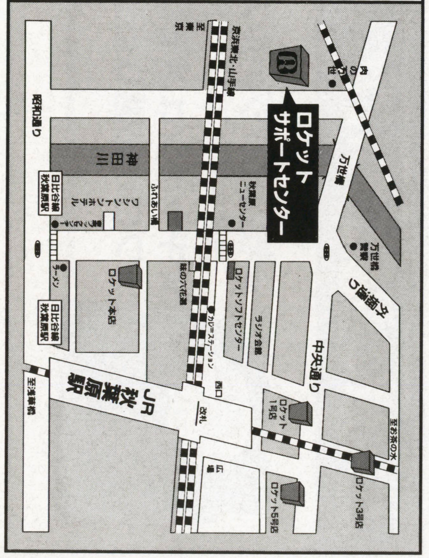
アップグレード、インストールサービス承ります。

インターネット接続、セットアップ、増設拡張、修理受付

予告 10月末日よりパソコン教室開催

ロケットサポートセンター

東京都 千代田区 神田須田町 2-19-6 TEL.03-3257-0007 FAX.03-3257-1007
営業時間AM10:30～PM7:30 水曜日定休

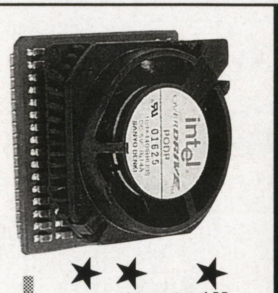


ODP, CPUアクセラレータ最新情報

■対応機種がたいへん多くなったため，文字が小さくなってしまいました。ルーペなどを利用してください。(編集部)

メーカー	パソコン機種名	パソコンの主な基本仕様 搭載CPU	標準容量	最大容量	キャッシュ	セカンド標準	セカンド最大	CPUパワーアップ製品 ◎は同店オリジナルを含む取り扱いを示す インテル (JBOXの表記省略)	アイ・オー・データ機器 (PK-の表記省略)	メルコ	アセットコア	若松通商	増設RAM製品 ◎は同店オリジナルを含む取り扱いを示す※派メーカー製品終了商品 アイ・オー・データ機器（容量表記省略）	メルコ	若松通商
富士通	DESKPOWER SX(3.1)FMV-5120D5	Pentium/120MHz	8	128	16	256	256						SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPOWER H(95) FMV-5133D5	Pentium/133MHz	16	128	16	256	256						SIM367/366/327/326(組)DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPOWER H(3.1) FMV-5133D5	Pentium/133MHz	8	128	16	256	256						SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPOWER T FMV-5133T3	Pentium/133MHz	16	192	16	256	256						SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPOWER CE FMV-5100C3	Pentium/100MHz	16	128	16	0	0	PODP3V166				◎	SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPOWER CE-A FMV-5100C3	Pentium/100MHz	8	128	16	0	0	PODP3V166				◎	SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPOWER CM FMV-5100C3	Pentium/100MHz	16	128	16	0	0	PODP3V166				◎	SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPOWER SE5 FMV-5120D5	Pentium/120MHz	16	128	16	256	256						SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPOWER SE5A FMV-5120D5	Pentium/120MHz	8	128	16	256	256						SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPOWER SE7 FMV-5120D5	Pentium/120MHz	16	128	16	256	256						SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPOWER SP5 FMV-5133D5	Pentium/133MHz	16	128	16	256	256						SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPOWER SP5S FMV-5133D5	Pentium/133MHz	16	128	16	256	256						SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPOWER SP7S FMV-5133D5	Pentium/133MHz	16	128	16	256	256						SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPOWER SP7B FMV-5133D5	Pentium/133MHz	8	128	16	256	256						SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPOWER TE5 FMV-5120T3	Pentium/120MHz	16	192	16	256	256						SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPOWER TP7 FMV-5150T3	Pentium/150MHz	16	192	16	256	256						SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPOWER TP7M FMV-5150T3	Pentium/150MHz	16	192	16	256	256						SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPOWER CE FMV-5120DPC	Pentium/120MHz	16	128	16	0	0						EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPOWER CM FMV-5120DPC	Pentium/120MHz	16	128	16	0	0						EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPOWER SE 5,7 FMV-5133DPS	Pentium/133MHz	16	128	16	256	256						EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPOWER SP 5,7 FMV-5150DPS	Pentium/150MHz	16	128	16	256	256						EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPOWER TE5 FMV-5133DPT	Pentium/133MHz	16	192	16	256	256						EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB（組）	◎
	DESKPOWER TS7 ,M FMV-5150DPT	Pentium/150MHz	16	192	16	256	256						EDO326、SIM366/SIM326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB（組）	◎
	DESKPOWER TP7 FMV-5166DPT	Pentium/166MHz	32	192	16	256	256						EDO326、SIM366/SIM326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB（組）	◎
	FMR-280 P,M,H,L,E,A2,P2,H2,L2	*											SIM367/366	*	◎
	FMR-250 L,L2	*											SIM367/366	*	◎
エプソンダイレクト	AT-1000												SIM367/366/327/326	VMB-P/VMB	◎
	AT-1050												*	VMB-P/VMB	◎
	AT-1500	i486DX2/66MHz											SIM367/366/327/326	VMB-P/VMB	◎
	AT-1500S	IntelDX4/100MHz	8		16								SIM367/366/327/326	VMB-P/VMB	◎
	AT-3000												SIM367/366/327/326	VMB-P/VMB	◎
	AT-3050	i486SX/25MHz	4	40	8	0	256	PODP5V83S、PODP5V63、DX4ODPR100				◎	SIM367/366/327/326	VMB-P/VMB	◎
	AT-3050	i486SX/33MHz	4	40	8	0	256	PODP5V83S、PODP5V63、DX4ODPR100				◎	SIM367/366/327/326	VMB-P/VMB	◎
	AT-3050	i486DX2/50MHz	4	40	8	0	256	PODP5V83S、PODP5V63、DX4ODPR100				◎	SIM367/366/327/326	VMB-P/VMB	◎
	AT-3050	i486DX2/66MHz	4	40	8	0	256	PODP5V83S、PODP5V63、DX4ODPR100				◎	SIM367/366/327/326	VMB-P/VMB	◎
	AT-3500												SIM367/366/327/326	VMB-P/VMB	◎
	AT-3550	i486SX/25MHz	4	40	8	0	256	PODP5V83S、PODP5V63・DX4ODPR100				◎	SIM367/366/327/326	VMB-P/VMB	◎
	AT-3550	i486SX/33MHz	4	40	8	0	256	PODP5V83S、PODP5V63、DX4ODPR100				◎	SIM367/366/327/326	VMB-P/VMB	◎
	AT-3550	i486DX2/50MHz	4	40	8	0	256	PODP5V83S、PODP5V63、DX4ODPR100				◎	SIM367/366/327/326 VMB-P/VMB		◎
	AT-3550	i486DX2/66MHz	4	40	8	0	256	PODP5V83S、PODP5V63、DX4ODPR100				◎	SIM367/366/327/326 VMB-P/VMB		◎
	AT-3600												SIM367/366/327/326(組)		◎
	AT-5000												SIM367/366/327/326(組)	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	AT-5500												SIM367/366/327/326(組)	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	AT-6000												SIM367/366/327/326(組)	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	AT-6500	Pentium/75MHz	8	128	16	256	256	PODP3V125				◎	SIM367/366/327/326(組)	*	◎
	AT-6500	Pentium/120MHz	8	128	16	256	256						SIM367/366/327/326(組)	*	◎
	AT-6500	Pentium/133MHz	8	128	16	256	256						SIM367/366/327/326(組)	*	◎
	AT-6800												EDO326、SIM367/366/327/326(組)	*	◎
	ET-6000												SIM367/366/327/326(組)	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	ET-6500	Pentium/75MHz	8		16								SIM367/366/327/326(組)	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	ET-6500	Pentium/120MHz	8		16								SIM367/366/327/326(組)	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	ET-6500	Pentium/133MHz	8		16								SIM367/366/327/326(組)	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	ET-6800												EDO326、SIM367/366/327/326(組)		◎
	VT-75 ,S,N	Pentium/75MHz	8	128	16	256	256	PODP3V125＊				◎	SIM367/366/327/326(組)	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	VT-75G	Pentium/75MHz	8	128	16			PODP3V125＊				◎	SIM367/366/327/326(組)	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	VT-2000												EDO326、SIM367/366/327/326(組)		◎
エプソン販売	VD466R	Cx486DX2/66MHz	8	68		0	128						SIM367/366/327/326、SIM367/366/327/326(組)	VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	VM466R	Cx486DX2/66MHz											SIM367/366/327/326、SIM367/366/327/326(組)	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB4/VMB-W8,VMB-P/VMB（組）	◎
	VT513R	Pentium/133MHz	16	128	16	256	256						EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E	◎
	VT512R	Pentium/120MHz	16	128	16	256	256						EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	VT510R	Pentium/100MHz	16	128	16	256	256	PODP3V166				◎	EDO326、SIM367/366/327/326(組)	*	◎
	VT590R	Pentium/90MHz	16	128	16	256	256	PODP3V150				◎	EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	VT575R	Pentium/75MHz	8	128	16	256	256	PODP3V125				◎	EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	VD512R	Pentium/120MHz	8	128	16	256	256						EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	VD510R	Pentium/100MHz	8	128	16	256	256	PODP3V166				◎	EDO326、SIM367/366/327/326(組)	*	◎
	VD590R	Pentium/90MHz	8	128	16	256	256	PODP3V150				◎	EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	VD575R	Pentium/75MHz	8	128	16	256	256	PODP3V125				◎	EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	VT516 S,SX	*Pentium/166MHz												VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	VT513 S,SX	Pentium/133MHz	16	128	16	256	256						EDO326、SIM367/366/327/326(組)DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	VT510 S,SX	Pentium/100MHz	16	128	16	256	256	PODP3V166				◎	EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	VD513 S,SX	Pentium/133MHz	16	128	16	256	256						EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	VD510 S,SX	Pentium/100MHz	8	128	16	256	256	PODP3V166				◎	EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	VM513 SX,S,SS17	Pentium/133MHz	16	128	16	256	256						EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E	◎
	VM516 S,SS17	Pentium/166MHz	16	128	16	256	256							VMH/VMH-E,VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	VT516SV ,M	Pentium/166MHz	32	256	16	256	256							VMH/VMH-E,VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	VM520TP	Pentium/200MHz	16	128	16	256	256						EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	VM516 TP,T,TS17	Pentium/166MHz	16	128	16	256	256						EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎

上記表の製品については、マイクロコンピュータ&電子デバイス



★若松オリジナルアップグレード　アドバイス!
最適なアップグレードの仕方をプロが親切丁寧にご指導致します。
★キャッシュメモリーについては経験豊富な当店におまかせ!!
★プロが厳選した最新最速のデバイスをご提供致します!!
ぜひ　お気軽にご来店ください。

ODP，CPUアクセラレータ最新情報

		パソコンの主な基本仕様						CPUパワーアップ製品　◎は同店オリジナルを含む取り扱いを示す					増設RAM製品　◎は同店オリジナルを含む取り扱いを示す※派メーカー製品終了商品		
メーカー	パソコン機種名	搭載CPU	標準容量	最大容量	キャッシュ	セカンド標準	セカンド最大	インテル (JBOXの表記省略)	アイ・オー・データ機器 (PK-の表記省略)	メルコ	アセットコア	若松通商	アイ・オー・データ機器（容量表記省略）	メルコ	若松通商
エプソン販売	VA520V ,VM	Pentium/200MHz	32	128	16	512	512						EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	VA516V ,VM	Pentium/166MHz	16	128	16	512	512						EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB（組）	◎
	VT516SR T16SRX	Pentium/166MHz	16	128	16	256	256						EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	VT513SR T13SRX	Pentium/133MHz	16	128	16	256	256						EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	VT512SR T12SRX	Pentium/120MHz	16	128	16	256	256						EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	VT510SR T10SRX	Pentium/100MHz	16	128	16	256	256	PODP3V166				◎	EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	VD516SR D16SRX	Pentium/166MHz	16	128	16	256	256						EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	VD513SR D13SRX	Pentium/133MHz	16	128	16	256	256						EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	VD512SR D12SRX	Pentium/120MHz	16	128	16	256	256						EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	VD510SR D10SRX	Pentium/100MHz	16	128	16	256	256	PODP3V166				◎	EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	VA620V	PentiumPRO/200MHz	64	128	16	256									◎
	VD510RX													VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	VD512RX													VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	VD575RX													VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	VT510RX													VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	VT512RX													VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	VT513RX													VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	VT575RX													VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
コンパック	DESKPRO 4/25IS 120W,340W	i486SX/25MHz	4	32	8			DX4ODPR100、DX4ODPR75				◎	SIM367/366	VMB/VMB-W	◎
	DESKPRO 4/33I 120W,340W	i486DX/33MHz	8	32	8			DX4ODPR100				◎	SIM367/366	VMB/VMB-W	◎
	DESKPRO 4/66i												SIM367/366	VMB/VMB-W	◎
	DESKPRO 4100/3 M420	IntelDX4/100MHz	8		16								SIM367/366/327/326	VMB-P/VMB/VMB-W/64	◎
	DESKPRO 4100/4												SIM367/366/327/326	VMB-P/VMB/VMB-W/64	◎
	DESKPRO 4100/5												SIM367/366/327/326	VMB-P/VMB/VMB-W/64	◎
	DESKPRO 450/3												SIM367/366/327/326	VMB-P/VMB/VMB-W/64	◎
	DESKPRO 5/60M												SIM367/366(同型番を4枚組)	VMB-W/64(同型2組)/VMB-P/VMB(同型4組)	◎
	DESKPRO 5/66M												SIM367/366(同型番を4枚組)	VMB-W/64(同型2組)/VMB-P/VMB(同型4組)	◎
	DESKPRO 5100/4 M1080MX/CDS	Pentium/100MHz	16	192	16								SIM367/366/327/326(組)	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPRO 5100/4 M1200CDS	Pentium/100MHz	16	192	16	256	256						EDO326/	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPRO 5100/5 model1080												SIM367/366/327/326(組)	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPRO 5100/5 M720QV	Pentium/100MHz	16	192	16								SIM367/366/327/326(組)	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPRO 5100/5 M1200	Pentium/100MHz	16	192	16	256	256						EDO326/	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPRO 5120/4 M1080 ML?,MX,QV	Pentium/120MHz	16	192	16	256	256						SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPRO 5133/4 M1080 ML?,MX	Pentium/133MHz	16	192	16	256	256						SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPRO 5133/4 M2000ML/CDS	Pentium/133MHz	16	192	16	256	256						EDO326/	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPRO 5133/5 M2000ML/CDS	Pentium/133MHz	16	192	16	256	256						EDO326/	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPRO 5150/4 M2000ML	Pentium/150MHz	16	192	16	256	256						EDO326/	VMH/VMH-E	◎
	DESKPRO 5150/5 M2000ML	Pentium/150MHz	16	192	16	256	256						EDO326/	VMH/VMH-E	◎
	DESKPRO 5166/4 M2000ML	Pentium/166MHz	16	192	16	256	256						EDO326/	VMH/VMH-E	◎
	DESKPRO 5166/5 M2000ML	Pentium/166MHz	16	192	16	256	256						EDO326/	VMH/VMH-E	◎
	DESKPRO 575/3 M420QV	Pentium/75MHz	8		16								SIM367/366/327/326(組)	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPRO 575/4 model1080QV/CDS	Pentium/75MHz	16	192	16	256	256						SIM367/366/327/326(組)	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPRO 575/5												SIM367/366/327/326(組)	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPRO 590/3 M720QV	Pentium/90MHz	8		16										◎
	DESKPRO 590/4 M720QV,M630QV?	Pentium/90MHz	8	192	16	256	256						SIM367/366/327/326(組)	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPRO 590/5 M720QV	Pentium/90MHz	16	192	16								SIM367/366/327/326(組)	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPRO XE4100 270W,525W	IntelDX4/100MHz	8	32	16	256	256						SIM367/366	VMB/VMB-W	◎
	DESKPRO XE450 170W,340W	i486DX2/50MHz	8	32	8	0	256	PODP5V63				◎	SIM367/366	VMB/VMB-W	◎
	DESKPRO XE466 270W,525W	i486DX2/66MHz	8	32	8	0	256	PODP5V83S				◎	SIM367/366	VMB/VMB-W	◎
	DESKPRO XE560 model270W,525W	Pentium/60MHz	8	136	16	0	256						SIM367/366(組)	VMB-W/64(同型2組)/VMB-P/VMB(同型4組)	◎
	DESKPRO XL466 M270W,M535W/CDS												SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPRO XL5100 M1050,1050CDS	Pentium/100MHz	16		16									VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPRO XL5100 M2100ML/CDS ,(W95)	Pentium/100MHz	16	144	16	256	256						SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPRO XL5120 M1050,1050W	Pentium/120MHz	16		16									VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPRO XL5120 M2100ML/CDS ,(W95)	Pentium/120MHz	16	144	16	256	256						SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPRO XL5133 M2100ML/CDS ,(W95)	Pentium/133MHz	16	144	16	256	256						SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPRO XL560 M270W,M535W/CDS												SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPRO XL566 535W/CDS	Pentium/66MHz	16	144	16	0	256	PODP5V133				◎	SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPRO XL575 M535?,1050W	Pentium/75MHz	16	144	16	0	256	PODP3V125				◎	SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPRO XL590 M535W,M1050W	Pentium/90MHz	16	144	16	0	256	PODP3V150				◎	SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPRO XL6150 M2100/PD	PentiumPRO/150MHz	32	512	16	C256	256						*dimm	*dimm	◎
	DESKPRO XL6200 M2100/PD	PentiumPRO/200MHz	32	512	16	C256	256						*dimm	*dimm	◎
	DESKPRO XL6200 model2500/CD	PentiumPRO/200MHz	32	512	16	C256	256						*dimm	*dimm	◎
	DESKPRO2000 5100/1200	Pentium/100MHz	16	128	16	0	256						EDO326/	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DESKPRO2000 5133/2500	Pentium/133MHz	16	128	16	256	256								◎
	DESKPRO2000 5133/2500CD	Pentium/133MHz	16	128	16	256	256								◎
	DESKPRO2000 5166/2500	Pentium/166MHz	16	128	16	256	256						EDO326/,EDO32716x2,32x2	VMH/VMH-E	◎
	DESKPRO2000 5166/2500CD	Pentium/166MHz	32	128	16	256	256								◎
	DESKPRO2000 5200/2500	Pentium/200MHz	32	128	16	256	256								◎
	DESKPRO2000 6200/2500CD,desktop	PentiumPRO/200MHz	16	192	16	C256	256								◎
	DESKPRO2000 6200/2500CD,tower	PentiumPRO/200MHz	32	192	16	C256	256								◎
	DESKPRO4000 5120/1620CDS	Pentium/120MHz	16	256	16	256	256								◎
	DESKPRO4000 5133/1620CDS	Pentium/133MHz	16	256	16	256	256								◎
	DESKPRO4000 5166/2500CDS,desktop	Pentium/166MHz	16	256	16	256	256								◎
	DESKPRO4000 5166/2500CDS,tower	Pentium/166MHz	32	256	16	256	256								◎
	DESKPRO6000 6180/2150CDS	PentiumPRO/180MHz	32	256	16	C256	256								◎
	DESKPRO6000 6200/2150CDS	PentiumPRO/200MHz	32	256	16	C256	256								◎
	PRESARIO 433	i486SX/33MHz	8	20	8	0	0	DX4ODPR100				◎	SIM367/366	VMB-P/VMB/VMB-W	◎
	PRESARIO CDS520	i486SX2/66MHz	8	64	8	0	0						SIM367/366/327/326	VMB-P/VMB/VMB-W/64	◎
	PRESARIO 5224	Pentium/100MHz	8	72	16	0	0						SIM366/SIM326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	PRESARIO 7244	Pentium/133MHz	16	128	16	0	256						EDO326/	VMH/VMH-E/VMC-W/VMG/VMB-P（組）	◎
	PRESARIO 7660	Pentium/166MHz	16	128	16	256	256						EDO326/		◎
	PRESARIO 9650	Pentium/150MHz	16	136	16	256	256						SIM366/SIM326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	PRESARIO CDS524	i486DX2/66MHz	8	64	8	0	0						SIM367/366/327/326	VMB-P/VMB/VMB-W/64	◎
	PRESARIO CDTV528	i486DX2/66MHz	8	64	8	0	0						SIM367/366/327/326	VMB-P/VMB/VMB-W/64	◎

専門の当社スタッフにご相談を!!

マイクロコンピュータ&電子デバイス
株式会社 若松通商（本社）
〒101 東京都千代田区外神田1-11-4
TEL.03(3251)4121(代)　FAX.03(3251)7877

➡アップグレード・DOS/Vのことなら

PS PLAZA WAKAMATSU
〒101 東京都千代田区外神田1-11-4ミツワビルB1　TEL.03(3251)8933　FAX.03(3258)7445

LAN² PLAZA
〒101 東京都千代田区外神田1-11-4ミツワビル7階　TEL.03(3257)0601　FAX.03(3251)7877

➡FM/Vシリーズのアップグレードのことなら

L/プラザ
〒101 東京都千代田区外神田1-15-16ラジオ会館4階 TEL.03(3251)5054　FAX.03(3251)5467

ODP，CPUアクセラレータ最新情報

■対応機種がたいへん多くなったため，文字が小さくなってしまいました。ルーペなどを利用してください。（編集部）

メーカー	パソコン機種名	パソコンの主な基本仕様						CPUパワーアップ製品　◎は同店オリジナルを含む取り扱いを示す					増設RAM製品　◎は同店オリジナルを含む取り扱いを示す※派メーカー製品終了商品		
		搭載CPU	標準容量	最大容量	キャッシュ	セカンド標準	セカンド最大	インテル (JBOXの表記省略)	アイ・オー・データ機器 (PK-の表記省略)	メルコ	アセットコア	若松通商	アイ・オー・データ機器（容量表記省略）	メルコ	若松通商
コンパック	PRESARIO 5526	Pentium/75MHz	8	72	16	0	0						SIM367/366/327/326(組)	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	PRESARIO 7170	Pentium/90MHz	8	128	16	0	256						SIM367/366/327/326(組)	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	PRESARIO 9542	Pentium/100MHz	8	136	16	256	256						SIM367/366/327/326(組)	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	PRESARIO 7242	Pentium/133MHz	16	128	16	0	256						EDO326/	VMH/VMH-E/VMC-W/VMG/VMB-P（組）	◎
	PRESARIO CDS527													VMB-P/VMB/VMB-W/64	◎
	Prolinea 4/25S 120W,340W	i486SX/25MHz	4	32	8	0	0	DX4ODP75				◎	SIM367/366	VMB-P/VMB/VMB-W	◎
	Prolinea 4/33 120W,340W	i486SX/33MHz	4	32	8	0	0	DX4ODPR100				◎	SIM367/366	VMB-P/VMB/VMB-W	◎
	Prolinea 4/33S CDS 200W(164552-694)							DX4ODPR100				◎	SIM367/366	VMB-P/VMB/VMB-W/64	◎
	Prolinea MT4/33S 340W	i486SX/33MHz	4	64	8	0	128	PODP5V83S、DX4ODPR100				◎	?SIM367/366	?VMB-P/VMB/VMB-W/64	◎
	ProLinea MT4/66 340W	i486DX2/66MHz	4	64	8	0	128	PODP5V83S、DX4ODPR100				◎	SIM367/366	VMB-P/VMB/VMB-W/64	◎
	Prolinea MT4/33S CDS	i486SX/33MHz	4	64	8	0	128	PODP5V83S、DX4ODPR100				◎	SIM367/366	VMB-P/VMB/VMB-W/64	◎
	Prolinea MT4/66 CDS	i486DX2/66MHz	4	64	8	0	128	PODP5V83S、DX4ODPR100				◎	SIM367/366	VMB-P/VMB/VMB-W/64	◎
	Prolinea Net1/25S 100W	i486SX/25MHz	4	20	8	0	0	DX4ODPR100				◎	SIM367/366		◎
	Prolinea Net1/33S 200W	i486SX/33MHz	4	20	8	0	0	DX4ODPR100				◎	SIM367/366	VMB-P/VMB/VMB-W	◎
	Prolinea 450/3 270W	i486DX2/50MHz	8	136	8	?	256	PODP5V83S、PODP5V63				◎	SIM367/366/327/326	*	◎
	Prolinea 466/3 420W	i486DX2/66MHz	8	136	8	?	256	PODP5V83S				◎	SIM367/366/327/326	*	◎
	Prolinea 466/4 420CDS,420W	i486DX2/66MHz	8	136?	8	?	256	PODP5V83S				◎	SIM367/366/327/326	VMB-P/VMB/VMB-W/64	◎
	Prolinea 5100/5 M1080CDS,720MX,M720	Pentium/100MHz	16	192	16								SIM367/366/327/326(組)	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	Prolinea 575/3 420W	Pentium/75MHz	8	192	16	256	256	PODP3V125				◎	SIM367/366/327/326(組)	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	Prolinea 590/4 720W	Pentium/90MHz	16	192	16								SIM367/366/327/326(組)	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	Prolinea 575/4 420V,420CDS,M420,630CDS?	Pentium/75MHz	8	192	16	256	256	PODP3V125				◎	SIM367/366/327/326(組)	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	Prolinea 5100e M630W(W95),M1060W(W95),M1060W/SP	Pentium/100MHz	8	136	16	0	256						SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	Prolinea 5120e M1060W(W95),M1060W/SP	Pentium/120MHz	8	136	16	0	256						SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	ProLinea 4100/5 M420CDS	IntelDX4/100MHz	8	136	16	128	256						SIM367/366/327/326	VMB-P/VMB/VMB-W/64	◎
	ProLinea 5100/4 M1080W ,(W95)	Pentium/100MHz	16	192	16	256	256						SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	ProLinea 5133/4 M1080ML	Pentium/133MHz	16	192	16	256	256						SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	ProLinea 5133/4 M2000ML/CDS	Pentium/133MHz	16	192	16	256	256						EDO326/	?	◎
	ProLinea 5133/5 M1080ML(W95)	Pentium/133MHz	16	192	16	256	256						SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	ProLinea 5133/5 M2000ML/CDS	Pentium/133MHz	16	192	16	256	256						EDO326/	?	◎
	ProLinea 5150/4 M2000ML	Pentium/150MHz	16	192	16	256	256						EDO326/		◎
	ProLinea 5150/5 M2000ML	Pentium/150MHz	16	192	16	256	256						EDO326/		◎
	ProLinea 5166/4 M2000ML	Pentium/166MHz	16	192	16	256	256						EDO326/		◎
	ProLinea 590/4 M630CDS ,(W95)	Pentium/90MHz	8	192	16	256	256						SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	ProLinea 5166/5 M2000ML	Pentium/166MHz	16	192	16	256	256						EDO326/		◎
	Prolinea 4/100 model200,525	IntelDX4/100MHz	8	100	16	0	128						SIM367/366	VMB-P/VMB/VMB-W/64	◎
	Prolinea 4/33S model200,200CDS	i486SX/33MHz	4	100	8	128		DX4ODPR100				◎	SIM367/366	VMB-P/VMB/VMB-W/64	◎
	Prolinea 4/33S CDS model200(164552-294)	i486SX/33MHz	4	100	8	128		DX4ODPR100				◎	SIM367/366	VMB-P/VMB/VMB-W/64	◎
	Prolinea 4/66 model200,525	i486DX2/66MHz	4	100	8	0	128						SIM367/366	VMB-P/VMB/VMB-W	◎
	Prolinea 5133/4 M1080MX	Pentium/133MHz	16	192	16	256	256						SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	Prolinea 4/50												SIM367/366	VMB-P/VMB/VMB-W	◎
	Prolinea 4/66 120,320,340W												SIM367/366		◎
	Prolinea 4100/3 420W	IntelDX4/100MHz	8	136	16								SIM367/366/327/326	*	◎
	Prolinea 4100/4 420W	IntelDX4/100MHz	8		16								SIM367/366/327/326 VMB-P/VMB/VMB-W/64		◎
	Prolinea 5120/4 M1080 ,MX	Pentium/120MHz	16	192	16								SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	Prolinea 575/5 420CDS	Pentium/75MHz	8	192	16								SIM367/366/327/326(組)	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	Prolinea 590/4 420W,M420CDS	Pentium/90MHz	8	192	16	256	256						SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	Prolinea 590/5 720W	Pentium/90MHz	16	192	16								SIM367/366/327/326(組)	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	PROSIGNIA 4/33- 1,535	i486SX/33MHz	8	128	8	0	256						SIM367/366	VMB-P/VMB/VMB-W/64	◎
	PROSIGNIA 4/66- 1,1050	i486DX2/66MHz	16	128	8	0	256						SIM367/366	VMB-P/VMB/VMB-W/64	◎
	PROSIGNIA 5/60- 1,1050,2100A	Pentium/60MHz	16	144	16	0	256						SIM367/366(同型番を4枚組)	VMB-W/64(同型2組)/VMB-P/VMB(同型4組)	◎
	PROSIGNIA 5/90													VMB-W/64(同型2組)/VMB-P/VMB(同型4組)	◎
	PROSIGNIA300 5/120- 1,4300	Pentium/120MHz	16	208	16	256	256							VMB-W/VMB（組）	◎
	PROSIGNIA300 5/150- 1,4300	Pentium/150MHz	16	208	16	?256	256							VMB-W/VMB（組）	◎
	PROSIGNIA300 5/75-	Pentium/150MHz	16	208	16								SIM367/366(組)	VMB-W/VMB（組）	◎
	PROSIGNIA300 5/90- 1,1050,2100	Pentium/90MHz	16	208	16	256	256						SIM367/366(組)	VMB-W/VMB（組）	◎
	PROSIGNIA500 5/90- 1,2100,2100A	Pentium/90MHz	16	144	16	256	256						SIM367/366(組)	VMB-W/64(同型2組)/VMB-P/VMB(同型4組)	◎
デル	486/NP 433/NP												SIM367/366/327/326	VMB-P/VMB/VMB-W	◎
	486/NP 433S/NP												SIM367/366/327/326	VMB-P/VMB/VMB-W	◎
	486/NP 450S/NP												SIM367/366/327/326	VMB-P/VMB/VMB-W	◎
	486/NP 466/NP												SIM367/366/327/326	VMB-P/VMB/VMB-W	◎
	OmniPlex 5100												SIM367/366(組)	*	◎
	OmniPlex 560												SIM367/366(組)	*	◎
	OmniPlex 566												SIM367/366(組)	*	◎
	OmniPlex 590												SIM367/366(組)	*	◎
	OptiPlex 4100/Le												SIM367/366/327/326	VMB-P/VMB/VMB-W/64	◎
	OptiPlex 4100/LV												SIM367/366/327/326	*	◎
	OptiPlex 4100/MTe	IntelDX4/100MHz	16		16								SIM367/366/327/326	VMB-P/VMB/VMB-W/64	◎
	OptiPlex 4100/MXe												SIM367/366/327/326	VMB-P/VMB/VMB-W/64	◎
	OptiPlex 4100/MXV												SIM367/366/327/326	VMB-P/VMB/VMB-W	◎
	OptiPlex 450s/LV												SIM367/366/327/326	*	◎
	OptiPlex 450s/MXV												SIM367/366/327/326	VMB-P/VMB/VMB-W	◎
	OptiPlex 466/Le	i486DX2/66MHz	8	64	8	128		PODP5V83S				◎	SIM367/366/327/326	VMB-P/VMB/VMB-W/64	◎
	OptiPlex 466/LV												SIM367/366/327/326	*	◎
	OptiPlex 466/MTe												SIM367/366/327/326	VMB-P/VMB/VMB-W/64	◎
	OptiPlex 466/MXe												SIM367/366/327/326	VMB-P/VMB/VMB-W/64	◎
	OptiPlex 466/MXV												SIM367/366/327/326	VMB-P/VMB/VMB-W	◎
	OptiPlex 560													VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	OptiPlex 560/L												SIM367/366/327/326(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	OptiPlex 566													VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	OptiPlex 590													VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	OptiPlex GXL5100	Pentium/100MHz	?	128	16	256	512						EDO326/	*	◎
	OptiPlex GXL5120	Pentium/120MHz	?	128	16	256	512						EDO326/	*	◎
	OptiPlex GXL5133	Pentium/133MHz	?	128	16	256	512						EDO326/	*	◎
	OptiPlex GXL5150	Pentium/150MHz	?	128	16	256	512						EDO326/	*	◎
	OptiPlex GXL5166	Pentium/166MHz	?	128	16	256	512						EDO326/	*	◎

パソコンリサイクルのベストショップ
日本マイコン流通センター

アセットコア VIPER Max Drive 586X

★超高速4倍速/16KBライトバックキャッシュ内蔵
★パフォーマンスはPentium75～90MHz相当にアップ
WIN95もサクサク動作

PC-9821CB2(B/M)などに最適

定価¥39,800 特価¥29,800

※CPU交換も渋谷店にて行います。お問い合わせ下さい。
※その他の機種のCPUアクセラレータ、メモリーなども各種お取り扱い交換作業いたします。お電話下さい。

全国どこでもお電話一本

日本マイコン流通センター

高価引き取り期間中!!

中古→中古
中古→新品
買換え自由

ODP, CPUアクセラレータ最新情報

		パソコンの主な基本仕様						CPUパワーアップ製品 ◎は同店オリジナルを含む取り扱いを示す					増設RAM製品 ◎は同店オリジナルを含む取り扱いを示す※派メーカー製品終了商品		
メーカー	パソコン機種名	搭載CPU	標準容量	最大容量	キャッシュ	セカンド標準	セカンド最大	インテル (JBOXの表記省略)	アイ・オー・データ機器 (PK-の表記省略)	メルコ	アセットコア	若松通商	アイ・オー・データ機器（容量表記省略）	メルコ	若松通商
デル	OptiPlex GXL575	Pentium/75MHz	?	128	16	256	512						EDO326/	VMH/VMH-E	◎
	OptiPlex GXL590	Pentium/90MHz	?	128	16	256	512						EDO326/	*	◎
	OptiPlex GXM5100	Pentium/100MHz	?	128	16	256	512						EDO326/	*	◎
	OptiPlex GXM5120	Pentium/120MHz	?	128	16	256	512						EDO326/	VMH/VMH-E	◎
	OptiPlex GXM5133	Pentium/133MHz	?	128	16	256	512						EDO326/	VMH/VMH-E	◎
	OptiPlex GXM5150	Pentium/150MHz	?	128	16	256	512						EDO326/	*	◎
	OptiPlex GXM5166	Pentium/166MHz	?	128	16	256	512						EDO326/	*	◎
	OptiPlex GXM575	Pentium/75MHz	?	128	16	256	512						EDO326/	*	◎
	OptiPlex GXM590	Pentium/90MHz	?	128	16	256	512						EDO326/	*	◎
	OptiPlex GXMT5100	Pentium/100MHz	?	128	16	256	512						EDO326/	*	◎
	OptiPlex GXMT5120	Pentium/120MHz	?	128	16	256	512						EDO326/	VMH/VMH-E	◎
	OptiPlex GXMT5133	Pentium/133MHz	?	128	16	256	512						EDO326/	VMH/VMH-E	◎
	OptiPlex GXMT5150	Pentium/150MHz	?	128	16	256	512						EDO326/	*	◎
	OptiPlex GXMT5166	Pentium/166MHz	?	128	16	256	512						EDO326/	*	◎
	OptiPlex GXMT575	Pentium/75MHz	?	128	16	256	512						EDO326/	*	◎
	OptiPlex GXMT590	Pentium/90MHz	?	128	16	256	512						EDO326/	VMH/VMH-E	◎
	OptiPlex X5100				16	256	512							VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	OptiPlex X5120				16	256	512							VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	OptiPlex X5133				16	256	512							VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	OptiPlex X575				16	256	512							VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	OptiPlex X590				16	256	512							VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	OptiPlex XL5100				16	256	512						SIM367/366/327/326(組)	*	◎
	OptiPlex XL5120				16	256	512						SIM367/366/327/326(組)	*	◎
	OptiPlex XL5133	Pentium/133MHz			16	256	512						SIM367/366/327/326(組)	*	◎
	OptiPlex XL575	Pentium/75MHz	16	128	16	256	512						SIM367/366/327/326(組)	*	◎
	OptiPlex XL590	Pentium/90MHz	16	128	16	256	512						SIM367/366/327/326(組)	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	OptiPlex XM5100				16	256	512						SIM367/366/327/326(組)	*	◎
	OptiPlex XM5120	Pentium/120MHz	16	128	16	256	512						SIM367/366/327/326(組)	*	◎
	OptiPlex XM5133	Pentium/133MHz			16	256	512						SIM367/366/327/326(組)	*	◎
	OptiPlex XM575				16	256	512						SIM367/366/327/326(組)	*	◎
	OptiPlex XM590	Pentium/90MHz	16	128	16	256	512						SIM367/366/327/326(組)	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	OptiPlex XMT5100				16	256	512						SIM367/366/327/326(組)	*	◎
	OptiPlex XMT5120				16	256	512						SIM367/366/327/326(組)	*	◎
	OptiPlex XMT5133	Pentium/133MHz			16	256	512						SIM367/366/327/326(組)	*	◎
	OptiPlex XMT575	Pentium/75MHz	16	128	16	256	512						SIM367/366/327/326(組)	*	◎
	OptiPlex XMT590	Pentium/90MHz	16	128	16	256	512						SIM367/366/327/326(組)	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	OptiPlex XPS4100/LV												SIM367/366/327/326	*	◎
	OptiPlex XPS4100/MXV												SIM367/366/327/326	VMB-P/VMB/VMB-W	◎
	OptiPlex XPS466/LV												SIM367/366/327/326	*	◎
	OptiPlex XPS466/MXV												SIM367/366/327/326	VMB-P/VMB/VMB-W	◎
	OptiPlex XPS5133	Pentium/133MHz	16	128	16	256	512							*	◎
松下	CF-V21												SIM367/3664,16	VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	CF-V24												SIM367/366	VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	CF-V31DB GJ,KJ WOODY	i486SX/33MHz	8	32	8			DX4ODP100				◎	SIM367/366/327/326	VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	CF-V31DD												SIM367/366/327/326		◎
	CF-V31DP5 WOODYP90												SIM367/366/327/326(組)	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	CF-V31DS3 WOODY33	i486SX/33MHz	8	32	8			DX4ODP100				◎	SIM367/366/327/326	*	◎
	CF-P90												SIM367/366/327/326(組)		◎
	CF-32AP WOODY-PD	Pentium/100MHz	8	64	16	256	256	PODP3V166				◎	SIM367/366/327/326(組)	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	CF-32FP WOODY-PD	Pentium/100MHz	8	64	16	256	256	PODP3V166					SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	CF-32GP WOODY-PD	Am486DX4/100MHz	8	32								AMUP-I	SIM367/366/327/326	VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	CF-32GP WOODY-PD														◎
Acer	2000D_5133LB Aspire	Pentium/133MHz	16		16	0	0							VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMB-P/VMB/VMG（組）	◎
	2000T_5133SB Aspire	Pentium/133MHz	16		16	256	256							VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMB-P/VMB/VMG（組）	◎
	2000T_5150SB Aspire	Pentium/150MHz	16		16	256	256							VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMB-P/VMB/VMG（組）	◎
	2000T_5166SB Aspire	Pentium/166MHz	16		16	256	256							VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMB-P/VMB/VMG（組）	◎
	700 AcerAcros													VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	800 575DB222A AcerAcros	Pentium/75MHz	8		16									VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	800 AcerAcros	Pentium/100MHz			16									VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	850 AcerAcros	Pentium/75MHz			16									VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	850 AcerAcros	Pentium/100MHz			16									VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	850 520HD662A AcerAcros	Pentium/120MHz	16	128	16									VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	/M Ultima AcerPower	Pentium/133MHz	16	196	16	256	256							VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMB-P/VMB/VMG（組）	◎
	575/P AcerPower													VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	F590HA-132 AcerPower													VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	F590HA-138 AcerPower													VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	486 AcerPower												SIM367/366	VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	486DX2/50 AcerPower												SIM367/366	VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	500 AcerPower												SIM367/366	VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	486/M AcerPower													VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	486/e AcerPower												SIM367/366	VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	486/v AcerPower												SIM367/3664,16	VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	486/eNEW AcerPower												SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	586/p AcerPower												SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	486/vp AcerPower												SIM367/366	VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	/M F575HA322 AcerPower	Pentium/75MHz	8		16								SIM367/366(組)	*	◎
	/M AcerPower	Pentium/90MHz			16								SIM367/366(組)	*	◎
	/M AcerPower	Pentium/100MHz			16								SIM367/366(組)	*	◎
	590/p AcerPower	Pentium/90MHz	16		16								SIM367/366(組)、SIM327/SIM326(組)	*	◎
	1000 AcerFrame												SIM367/366(同型番を4枚組)	VMB-W/64(同型2組)/VMB-P/VMB(同型4組)	◎
	700 AcerFrame												SIM367/3664,16(同型番を4枚組)	VMB-W/64(同型2組)/VMB-P/VMB(同型4組)	◎
	486/g AcerMate												SIM367/366	VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	486/vp AcerMate												SIM367/366	VMB-W/64,VMB-P/VMB	◎
	600 AcerMate	i486DX2/66MHz											SIM367/366,SIM327/SIM326	*	◎
	600 T00D7220M AcerMate	Am486DX4/100MHz	8	128									SIM367/366,SIM327/SIM326	*	◎

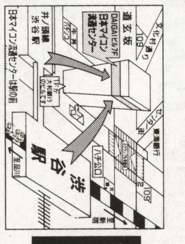
今すぐ! 全国どこでもお電話一本で簡単申込み 受付時間 AM10:00~PM8:00

買取専用 通話料無料 0120-09-7773

通信販売 申込専用 通話料無料 0120-01-7773

その他 お問合せ ご確認は 総合受付 03-3463-4455

日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP



詳しくは巻末の広告を御覧下さい。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F

ODP, CPUアクセラレータ最新情報

■対応機種がたいへん多くなったため，文字が小さくなってしまいました。ルーペなどを利用してください。（編集部）

		パソコンの主な基本仕様						CPUパワーアップ製品 ◎は同店オリジナルを含む取り扱いを示す					増設RAM製品 ◎は同店オリジナルを含む取り扱いを示す※派メーカー製品終了商品		
メーカー	パソコン機種名	搭載CPU	標準容量	最大容量	キャッシュ	セカンド標準	セカンド最大	インテル (JBOXの表記省略)	アイ・オー・データ機器 (PK-の表記省略)	メルコ	アセットコア	若松通商	アイ・オー・データ機器（容量表記省略）	メルコ	若松通商
Acer	800 AcerMate	Pentium/75MHz			16								SIM367/366(組)、SIM327/SIM326(組)	*	◎
	800 500DB460M AcerMate	Pentium/100MHz	16	128	16								SIM367/366(組)、SIM327/SIM326(組)	*	◎
	7000 AcerAltos												SIM367/366(組)	*	◎
AT&T	620 575-8CD Globalyst	Pentium/75MHz	8	192	16	256	?						SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	620 590-8CD Globalyst	Pentium/90MHz	8	192	16	256	?						SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	620 5100-16CD Globalyst	Pentium/100MHz	16	192	16	256	?						SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	620 5120-16CD Globalyst	Pentium/120MHz	16	192	16	256	?						SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	630 575-8CD Globalyst	Pentium/75MHz	8	192	16	256	?						SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	630 590-8CD Globalyst	Pentium/90MHz	8	192	16	256	?						SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	630 5100-16CD Globalyst	Pentium/100MHz	16	192	16	256	?						SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	630 5120-16CD Globalyst	Pentium/120Mhz	16	192	16	256	?						SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	720 575-S16H 1,2 Globalyst	Pentium/75MHz	16	192	16	1M	?						SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	720 575-D32H 1,2 Globalyst	Pentium/75MHz	32	192	16	1M	?						SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	720 5100-S16H 1,2 Globalyst	Pentium/100MHz	16	192	16	1M	?						SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	720 5100-D32H 1,2 Globalyst	Pentium/100MHzx2	32	192	16	1M	?						SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	720 5133-S16H 1,2 Globalyst	Pentium/133MHz	16	192	16	1M	?						SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	720 5133-D32H 1,2 Globalyst	Pentium/133MHzx2	32	192	16	1M	?						SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	730 575-S16H 1,2 Globalyst	Pentium/75MHz	16	192	16	1M	?						SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	730 575-D32H 1,2 Globalyst	Pentium/75MHz	32	192	16	1M	?						SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	730 5100-S16H 1,2 Globalyst	Pentium/100MHz	16	192	16	1M	?						SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	730 5100-D32H 1,2 Globalyst	Pentium/100MHzx2	32	192	16	1M	?						SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	730 5133-S16H 1,2 Globalyst	Pentium/133MHz	16	192	16	1M	?						SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	730 5133-D32H 1,2 Globalyst	Pentium/133MHzx2	32	192	16	1M	?						SIM367/366(組)	VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
Canon	5590-540 INNOVA	Pentium/90MHz		128	16	?256								VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	5590-850PW INNOVA	Pentium/90MHz	8	128	16	?256								VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	5590-S INNOVA	Pentium/90MHz	8	128	16	?256								VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	V486 AXi													VMB-W8,VMB-P/VMB4	◎
	SX 4425													VMB-W8,VMB-P/VMB4	◎
日立	FLORA 500TB TYPE A	Pentium/75MHz	8	128	16	32	16	PODP3V125						VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	FLORA 500TB TYPE B	Pentium/90MHz	16	128	16	32	16	PODP3V150						VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	FLORA 500VC1	Pentium/75MHz	8	64	16									VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	FLORA 500VC2	Pentium/75MHz	8	64	16									VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	FLORA 500VD 1,2	Pentium/75MHz	8	128	16			PODP3V125						VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	FLORA 500VE	Pentium/100MHz	16	128	16			PODP3V166						VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	FLORA 500VCT													VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	FLORA PX-VH(500VH?)	Pentium/90MHz	16	64	16									VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	FLORA PX-VE	Pentium/100MHz	16	128	16			PODP3V166						VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	FLORA PX-TC(500TC?)	Pentium/133MHz	16	128	16	256	256							VMH/VMH-E	◎
	FLORA PX-VG(500VG?)	Pentium/75MHz	16?	64	16								SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	FLORA PX- VK2M,VK3M	Pentium/120MHz	16	64	16	256	256							VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
日立ソフト	ILios D425SV													VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	ILios D433DV													VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	ILios D466DV													VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	ILios E466DV													VMB-W/VMB-P/VMB	◎
日本DEC	433LPx														◎
	466LPx														◎
	425sxLPv														◎
	433dxLPv													VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	466d2LPv													VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	466d2LPx													VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	4100LPx														◎
	450sD2LPv														◎
	4100LPv														◎
	433dxMTE														◎
	466d2MTE														◎
	LPx560														◎
	LPx566														◎
	Venturis 450s2	i486SX2/50MHz	4		8									VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	Venturis 466													VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	Venturis 4100													VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	Venturis FP4100													VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	Venturis 575(Win3.1)	Pentium/75MHz	8	72	16	256	256						SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	Venturis 5100(Win3.1)	Pentium/100MHz	8	72	16	256	256						SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	Venturis FP5100(Win3.1)	Pentium/100MHz	8	72	16	256	256						SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DigitalVenturis 575	Pentium/75MHz	16	128	16	256	256								◎
	DigitalVenturis 5100	Pentium/100MHz	16	128	16	256	256								◎
	DigitalVenturis 5133	Pentium/133MHz	16	128	16	256	256								◎
	DigitalVenturis 5166	Pentium/166MHz	16	128	16	256	256								◎
	DigitalVenturis FP5100														◎
	DigitalVenturis FP5133	Pentium/133MHz	16	128	16	256	256								◎
	DigitalCelebris 560														◎
	DigitalCelebris 575	Pentium/75MHz	8	128	16	256								VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DigitalCelebris 590	Pentium/90MHz	16		16									VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	DigitalCelebris 5100	Pentium/100MHz	16		16	256								VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DigitalCelebris GL5100	Pentium/100MHz	16	128	16	256	512						EDO326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DigitalCelebris GL5133	Pentium/133MHz	16	128	16	256	512						EDO326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DigitalCelebris GLST5133	Pentium/133MHz	16	128	16	256	512						EDO326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	DigitalCelebris XL5100	Pentium/100MHz	16	192	16									VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	DigitalCelebris XL5100DP	Pentium/100MHzx2	16	192	16									VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	DigitalCelebris FP5100	Pentium/100MHz	16	128	16									VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	DigitalCelebris FP590	Pentium/90MHz	16		16									VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	DigitalPrioris HX Server 590													VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	DigitalPrioris HX Server 590RAID													VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	DigitalPrioris HX Server 590DP													VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	DigitalPrioris HX Server 590DPRAID													VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	DigitalPrioris HX Server 5133													VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎

パソコンリサイクルのベストショップ
日本マイコン流通センター

GREEN HOUSE 8メガ増設メモリー

PC-98・DOS/V対応 72pin SIMM

★各種メモリ、ODP、WINDOWSアクセラレータ、
大好評お取扱い中！
★お使いの機種さえわかれば即、対応。
ご予算に応じて最高のスペックに!!

※CPU交換も渋谷店にて行います。お問い合わせ下さい。
※その他の機種のCPUアクセラレータ、メモリーなども
各種お取り扱い交換作業いたします。お電話下さい。

GH-32E2040/60
特価¥7,900より

全国どこでもお電話一本

ODP, CPUアクセラレータ最新情報

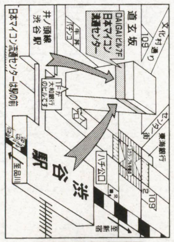
		パソコンの主な基本仕様						CPUパワーアップ製品 ◎は同店オリジナルを含む取り扱いを示す					増設RAM製品 ◎は同店オリジナルを含む取り扱いを示す※派メーカー製品終了商品		
メーカー	パソコン機種名	搭載CPU	標準容量	最大容量	キャッシュ	セカンド標準	セカンド最大	インテル (JBOXの表記省略)	アイ・オー・データ機器 (PK-の表記省略)	メルコ	アセットコア	若松通商	アイ・オー・データ機器（容量表記省略）	メルコ	若松通商
日本DEC	DigitalPrioris HX Server 5133DP													VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	XL Server 560													VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	XL Server 5100													VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	XL Server 5100DP													VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	XL Server													VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	XL Server 466													VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	XL Server 590DP													VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	XL560													VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	XL590													VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	XL5100													VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	XL5100DP													VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
三菱電機	MS540 model5100-8 SX,A,B		16	128									EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	*	◎
	MS540 model5166-17 C,CZ apricot	Pentium/166MHz	16	128	16	256	256						EDO326	VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	MS540 model5100-8SX apricot													VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	MS540 model5133-12SX,BX apricot	Pentium/133MHz	16	128	16	256	256							VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	MS540 model5133-12X apricot	Pentium/133MHz	16	128	16	0	0							VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	MS540 model5133-12A apricot	Pentium/133MHz	16	128	16	0	256							VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	MS540 model5133-17B apricot	Pentium/133MHz	16	128	16	0	256							VMH/VMH-E/VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
GETEWAY2000	4DX-33													VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	4DX-33V													VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	4DX2-50V													VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	4DX2-66V													VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	4DX2-66E													VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	4DX2-66J	i486DX2/66MHz	8		8	128	128							*	◎
	P5-60	*Pentium/60MHz	8	128									SIM367/366(組)、SIM327/SIM326(組)、DV-SIM326	*	◎
	P5-60J Family-PC	Pentium/60MHz	8	128	16	256							SIM367/366(組)、SIM327/SIM326(組)、DV-SIM326	*	◎
	P5-75J	Pentium/75MHz	8	128	16	256	256						SIM367/366(組)、SIM327/SIM326(組)、DV-SIM326	*	◎
	P5-90	*Pentium/90MHz	16	128									SIM367/366(組)、SIM327/SIM326(組)、DV-SIM326	*	◎
	P5-90J	Pentium/90MHz	16	128	16	256	256						SIM367/366(組)、SIM327/SIM326(組)、DV-SIM326	*	◎
	P5-100J	Pentium/100MHz	16	128	16	256	256						SIM367/366(組)、SIM327/SIM326(組)、DV-SIM326	*	◎
	P5-120J	Pentium/120MHz	16	128	16	256	256						SIM367/366(組)、SIM327/SIM326(組)、DV-SIM326	*	◎
	P5-75 マルチメディア	Pentium/75MHz	8	128	16								EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E	◎
	P5-90 プロフェッショナル	Pentium/90MHz	8	128	16								EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E	◎
	P5-100 マルチメディア	Pentium/100MHz	16	128	16								EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E	◎
	P5-120 プロフェッショナル	Pentium/120MHz	16	128	16	?	256						EDO326、SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326	VMH/VMH-E	◎
	P5-133 マルチメディア	Pentium/133MHz	32	128	16	?	256						EDO326/SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326(本体により対応できない場合あり)	VMH/VMH-E	◎
	P5-133 プロフェッショナル	Pentium/133MHz	32	128	16	?	256						EDO326/SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326(本体により対応できない場合あり)	VMH/VMH-E	◎
	P5-150 マルチメディア														◎
	P5-166 マルチメディア														◎
パッカードベル	PackMate 100CDT	Pentium/100MHz			16									VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	PackMate 120CDT	Pentium/120MHz			16									VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	PackMate 968Superene	Pentium/133MHz	16		16									VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	Spectria 600													VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	Spectria 75CD													VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	Spectria 75PM													VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	Spectria VFM													VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
日本HP	Vectra XM2 4/100i													VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	Vectra XM2 4/66i													VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	Vectra VL2 4/33s													VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	Vectra VL2 4/66													VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	Vectra VL2 5/60													VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	Vectra VE 4/66													VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	Vectra VE 5/75													VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	Vectra VL 5/90													VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	Vectra VL 5/100														◎
	Vectra VL 5/120														◎
	Vectra VL 5/133														◎
	Vectra XM 5/120													VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	Vectra XM 5/90													VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
	Vectra XU 5/90c													VMB-W/VMC-W/VMG/VMB-P/VMB（組）	◎
マイタック	4060lt U-24A-B													VMB-W/VMB-P/VMB	◎
沖	if Station 466DL													VMB-W/VMB-P/VMB	◎
オリベッティー	M4-75 ,S,CD MODULO	Pentium/75MHz	8	128	16									VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	M4-90 ,S,CD MODULO	Pentium/90MHz	8	128	16									VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	M4-100 ,S,CD MODULO	Pentium/100MHz	8		16										◎
	MODULO M4													VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	MODULO M4-82													VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	MODULO M4-482	Pentium/60MHz	8	128	16										◎
	MODULO M4-424	i486SX/33MHz	4	64	8										◎
	MODULO M4-464	i486DX2/66MHz	8	64	8										◎
	MODULO M4-484	IntelDX4/100MHz	8	64	16										◎
	MODULO M4-424S	i486SX/33MHz	4	64	8										◎
	MODULO M4-464S	i486DX2/66MHz	8	64	8										◎
	MODULO M4-484S	IntelDX4/100MHz	8	64	16										◎
	MODULO M4-422S	i486SX/33MHz	4	64	8										◎
	SUPREMA M6-860	i486DX2/66MHz	8	64	8									VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	SUPREMA M6-880	Pentium/60MHz	16	128	16									VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	SUPREMA M6-620	Pentium/60MHz	16	256	16									VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	SUPREMA M6-400	i486SX/25MHz	4	36	8									VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	SUPREMA M6-440	i486DX/33MHz	8	100	8									VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
	SUPREMA M6-460	i486DX2/66MHz	8	100	8									VMB-W/VMB-P/VMB（組）	◎
SANYO	EXAGE V 19CV													VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	MBC-T513S	Pentium/133MHz	16	64	8								EDO326/SIM367/366/327/326(組)、DV-SIM326		◎
SHARP	PC7901J	i486SX/25MHz	4	36	8									VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	PC7902J	i486SX/25MHz	4	36	8									VMB-W/VMB-P/VMB	◎
	PC7903J	i486DX2/66MHz	8	36	8									VMB-W/VMB-P/VMB	◎

今すぐ! 全国どこでもお電話一本で簡単申込み 受付時間 AM10:00~PM8:00

買取専用 通話料無料 0120-09-7773

通信販売 申込専用 通話料無料 0120-01-7773

その他 お問合せ ご確認は 総合受付 03-3463-4455



詳しくは巻末の広告を御覧下さい。

日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F

パソコン通信で君も情報通になれる！

ベーシック マガジン BMネットワークTODAY

・・・Vol.9・・・
これからは3Dホームページの時代！

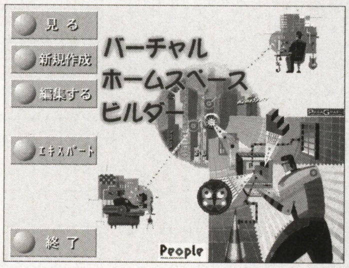
TEXT BY 川崎　優

バーチャファイターやスーパーマリオ64など，ゲームの世界では3Dがもはや常識となりました。より臨場感を持たせるのに，バーチャル・リアリティ（仮想現実）はなくてはならない要素です。

WWWにもその波は着々と浸透しつつあります。今回は，ホームページの未来像を予感させるソフトウエアを紹介しましょう。

バーチャル・ホームスペース・ビルダー
日本語版Ver.1.1 価格24,800円（発売記念価格6,000円）

■問い合わせ先
People事務局
☎0120-860-864



■動作環境
CPU：i486以上
メモリ：8Mバイト以上
OS：Windows95
　　Windows3.1
※作成したホームスペースを見るには，WWWブラウザとプラグイン・ソフトが必要です（Netscape Navigator2.0以上とVSVもしくはMHSV推奨）。
■VSVおよびMHSVをダウンロードできるホームページ
http://www.paragraph.com/vhsb/mhsv/download/index.html

「平面」から「空間」へ

みなさんがいつも利用しているWWW(World Wide Web)は，ホームページという名前が示すとおり，画面ごとの“ページ”で構成されています。本のページをめくるように，ボタンやテキストのリンクをクリックして，目的のページを見ることで情報を手に入れているわけです。

しかし，そんなWWWの世界にも変化が起こりつつあります。今まで「平面」だったホームページを，「空間」にしていこうという構想です。

しかし，一般的に使われているホームページ記述言語『HTML』で，そんな機能を付加していくのはたいへんです。そこで生まれたのが，『VRML』です。

VRMLとは，Virtual Reality Modeling Languageの略称です。つまり，WWW上に仮想現実の空間を作りだすための言語，という意味を持ちます。

VRMLで作成した仮想空間は，VRMLビューアを使ってみることができます。Netscape Navigator3.0にも，VRMLプラグイン・ソフト『Live3D（ライブ・スリーディ）』が標準で添付されており，これからWWWがVRMLの仮想空間へと変化することはまちがいなさそうです。

ホームスペース作成ソフト バーチャル・ホームスペース・ビルダー

そんな3Dのホームページを簡単に作成できるソフトが，商用ネット『Poeple（ピープル）』でおなじみのピープル・ワールドから発売されています。今回は，この『バーチャル・ホームスペース・ビルダー（以降VHSBと略）』を紹介しましょう。

VHSBは，ホームページならぬ『ホームスペース』を作成するソフトです。ホームページ作成ソフトを使うと，HTMLの知識なしでも，思いのままにレイアウトされたHTMLファイルが作れます。VHSBも同様に，マウス操作だけでOK。VRMLをまったく知らなくても，ホームスペースを構築できるわけです。

VHSBでどのようにホームスペースを作っていくのかは，**写真1～5**を見てもらうことにしましょう。その簡単さが，わかってもらえると思います。

さまざまなデータやリンクの設定もできる

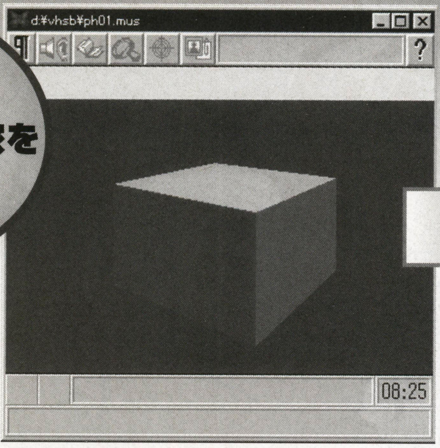
単純に歩きまわるだけなら，ホームスペースの意味がありません。VHSBでは，さまざまな素材データを，いろいろな場所に貼り付けることができます。

たとえば，写真などの画像データを，壁に掛けてみましょう（**写真4**）。画像の部分をクリックすると，動画が再生されたり，音楽が流れたりするイベントを発生させることができます。

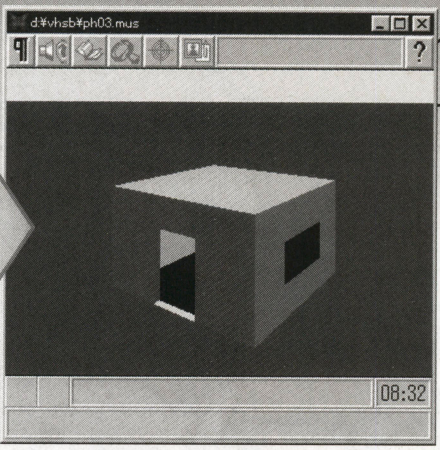
VHSBでは，画像（JPEG／GIF）や音声（ウェーブ）などのデータの他に，動画（AVI）も再生できます。もちろん，他のホームページやホームスペースへのリンクを設定することも可能です。

VHSBで作成したホームスペースは，

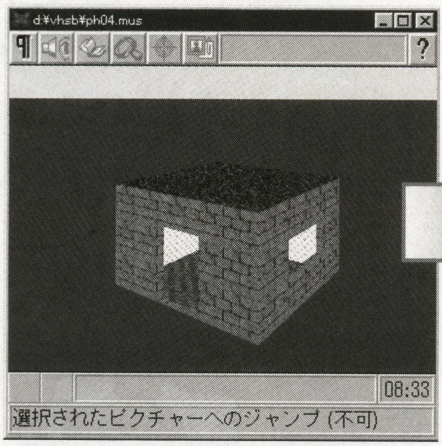
VHSBで3Dスペースに家を作ってみよう



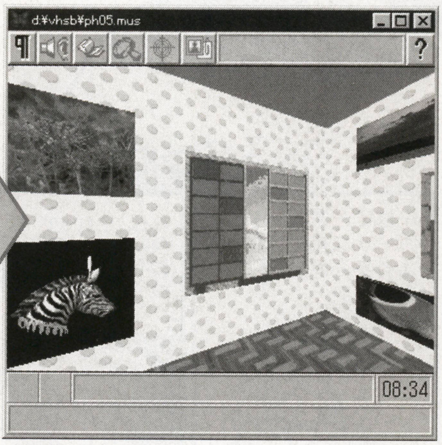
《写真1》何もない3Dスペースに，“箱作成ツール”で建物の原型となる形を作る。このままでは，ただの“箱”だ



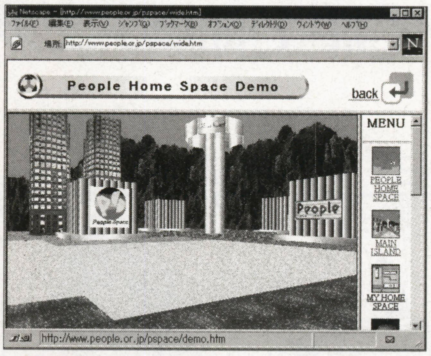
《写真2》その箱の中身を，“切り取りツール”を使って，内部や入口，窓などの部分を削っていく。“壁作成ツール”で，中を仕切る壁を作れば，建物のモデルが完成！



《写真3》ここまでできたら，壁に色を着けたり，壁紙を貼ったりして，建物らしさをだしていく



《写真4》壁や床などに，さまざまなデータを貼り付ける。アニメーションしたり，マウスでクリックすると動画や音声が再生するといった演出も可能



《写真5》Peopleホームページで，ホームスペースを体験しよう！

通常のホームページを作成するときと同様に，インターネット上に公開することができます。また，機能が一部制限されますが，作成したホームスペースをVRML1.0形式のデータに出力することも可能です。

Peopleのホームページ（http://www.people.or.jp）へ行くと，VHSBのミニ版がダウンロードできるので，ぜひ一度ホームスペースを作ってみてください。

新しいインターネットの世界へ！

ホームスペースを見るためには，Netscape Navigator用プラグイン・ソフト『Virtual Space Viewer（バーチャル・スペース・ビューア，以降VSVと略）』が必要です。

VSVは，VHSBの開発元であるParaGraph（パラグラフ）社のホームページ（http://www.paragraph.com/vhsb/mhsv/download/index.html）からダウンロードできます。

VSVを導入すれば，マウスを行きたい方向へ動かすだけで，そのホームスペースを自由に歩きまわれます。

Peopleのホームページでは，VHSBで作成したホームスペースを体験することができます（**写真5**）。

実際に試してみると，情報を見るために世界中を飛びまわるのではなく，楽しみながら歩くという感覚。新しいインターネットの世界が味わえるでしょう。

このように，ホームページとはべつのおもしろさを持っているホームスペース。みなさんがインターネット・ワールドの住人になる日も，そう遠くはありません。

あなたも，この新しい世界をぜひ体験してみてください。

賞金総額1,000万円！ ホームスペース制作コンテスト 作品募集中！

Peopleでは，VHSBで作成したオリジナル・ホームスペースを募集しています。VHSB日本語版／英語版／ミニ版のいずれで作成してもOKです。

第1回は，すでに終了していますが，第2回の締め切りにはまだ十分時間があります。

最優秀賞は，なんと100万円！　賞金総額1,000万円と豪華。キミの力作を送って，賞金をバッチリ手に入れましょう！

くわしくは，Peopleホームページを見てくださいね。

■Peopleホームページ

http://www.people.or.jp/pspace/ps.html

■コンテストの問い合わせ先

ピープル事務局

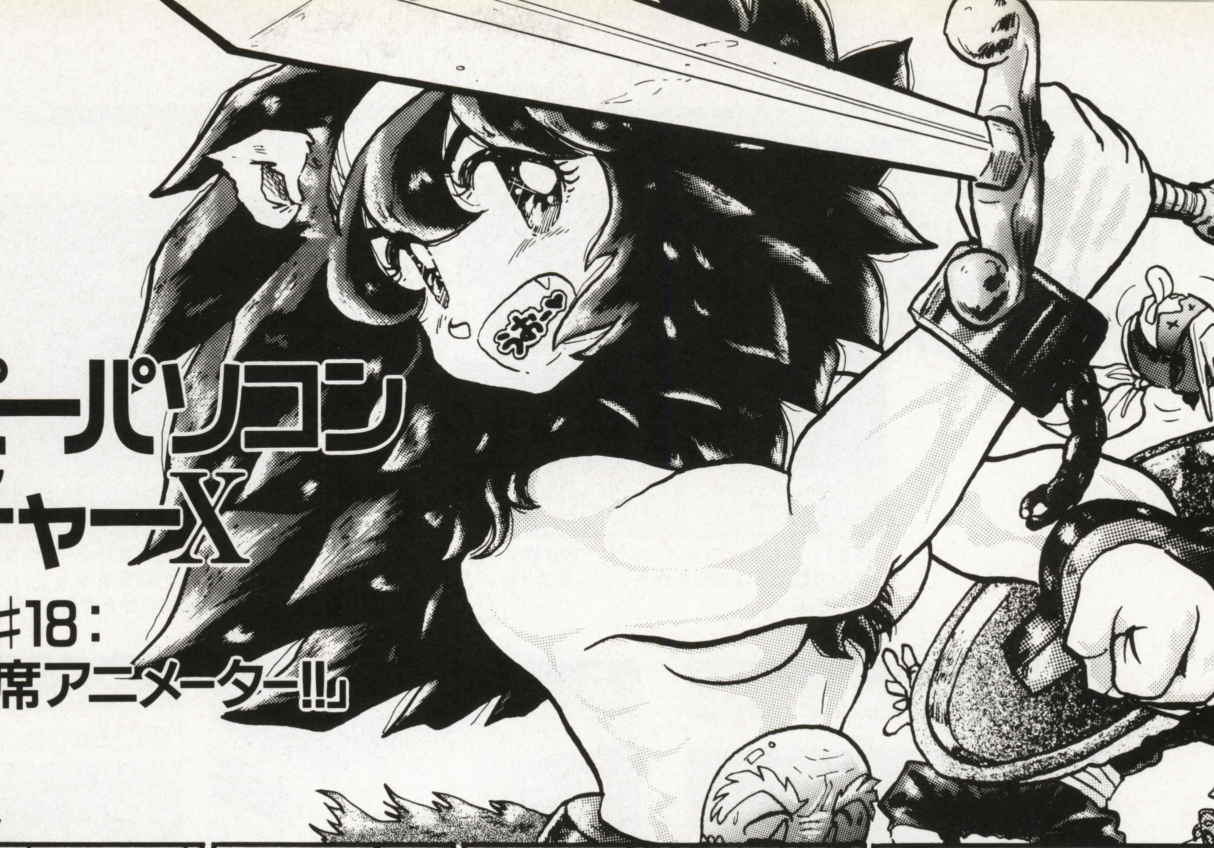
☎0120-860-864

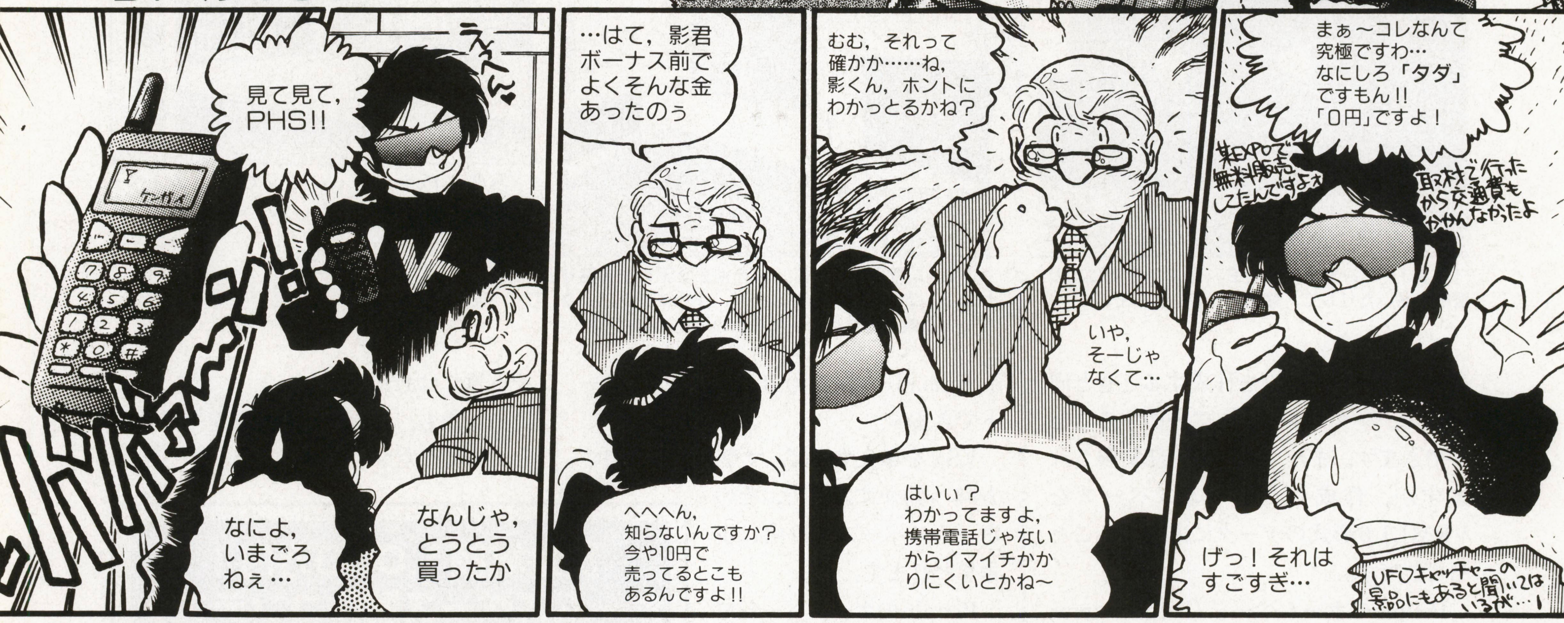
E-Mail CONTEST@people.or.jp（CONTESTは必ず大文字で）

スーパーパソコンレクチャーX

TRACK＃18：「GIFで即席アニメーター!!」

BY くりひろし





★今や，多くのパソコンソフトがWWW対応，つまりHTML文書を出力する機能を持ちつつあります。ホームページを持つ人は本当に増えました。目立つページを作るのに欠かせないテクニックの一つに，アニメーションを表示する，というのがありますが，さてどうやって作っているのでしょう!?

★GIF89aには，本来スライドショーを目的にしていたために，キー入力などに反応して次の画像を表示したり，文字を表示するなどの機能があります。しかし例えばNetscape Navigator（ナビゲータ）ではこれらの機能は実際にサポートされていません。

★さて，GIF89aの表示時間指定はどうも実際より長いようだし(バグ？)，大きいサイズのアニメーションの場合はかえってダウンロードに時間がかかります。ですから，微妙なタイミングや長時間の動画再生を期待するなら，QuickTime（クイックタイム）やShock（ショック）wave（ウェーブ）等のプラグインのほうが良いでしょう。

★実はGIF87aという，GIF89aの前身となった形式でもアニメーションGIFが可能ですが，この形式にはフレームの表示時間指定や透過色指定がありません。もっとも，アニメーションGIF作成用のツールでGIF87aをサポートしているものはありませんが…ちなみにファイルの基本形式は互換ですので，古いツールで作成したGIF87a形式の画像でもブラウザは問題なく表示してくれます。

★アニメーションGIFの使いどころはやはり，小さくても目立つワンポイントのアクセサリでしょう。直接，他のページへのリンクが貼れるのも大きな利点です。いろいろな応用を考えましょう。

★で・ば・ぐ：10月号のパソコンレクチャー中，２ページ目の11コマ目のつぐ美ちゃんのセリフは誤「とってもアレなのよぉ！」→「とってもレアなのよぉ！の誤植です。ごめんね！ではまた来月!!

本作品内で使用されているシステム名や製品名は，一般にその開発元の商標または登録商標です。

あのね，影君
知っとるかね，
「タダより高い
ものはない」
っつーことわざ
ダダっつーと，
2輪GPで
キャンギャル
やってるアレ？
うふっ
人の
話を…
聞けぇ
えいい!!
OUCH!!!
あぁん
B.因果!
…応報なり，
じゃ！全く，
いつかバチが
あたるぞ？
あー，ところで，
つぐ美くん，
WWWでちょっと
聞きたいことが
あるんじゃが…
あぁに？
インターネットの
怪談シリーズは
もうやーよ！
いやいや，最近
のWWWのページで
ちょろちょろ動いている
グラフィックがある
んだけど，あれって
なんじゃ？
プラグインなら，
Shockwaveなんかが
有名じゃけど，
あれなら最初に
Macromedia社の
マークが表示される
じゃろ？
Welcome to
Home Page
LOOK THIS IMAGE
(NANTOKA.GIF)
ところがそれもないし，
どうも「ただの」画像
にしか見えないんじゃよね
右クリックしても"×××.GIF"
としか見えないんじゃよ——
あー，それは
アニメーションGIF
つーものですね
それで
いーのだ
な，なんじゃ
それは？普通の
GIFじゃない？
WWWで使える画像
イメージって基本的には
GIFという形式の
ファイルなんだけど，
このGIFには
アニメーションができる
「GIF89a」って
いう形式があるのです
GIF89aはもともと
アニメーションという
よりはスライドショー
みたいなものを目的に
考えられた仕様なんです
が，表示タイミングを
すごく小さくすることで
アニメーションができて
しまうんですよね
GIF89a
…本来はこのように
スライドショーの様な
つまり「紙しばい」を
これが実にお手軽でして…
いまやアニメ表現のほうが
主流になってる，みたいなァ
そんなに
簡単なの
かね？
今のところ有名なものは
こんなとこね（メジャー
な画像処理ソフトの
プラグインにでもなれば
いいのにねぇ！）
アニメーションGIF作成ソフトの例
（いずれも英語ソフトなのでがんばってね）
Windows3.1&95：GIF Construction Set for Windows
シェアウエア，alchemy社，入手先は
http://www.mindworkshop.com/alchemy/gifcon.html
Macintosh：GifBuilder
フリーウエア，個人開発，入手先は
http://iawww.epfl.ch/Staff/Yves.Piguet
/clip2gif-home/GifBuilder.html
複数のGIF画像ファイル（アニメの動画にあたる）を入力する
GIF 画像1
GIF 画像2
GIF 画像3
…
GIF 画像n
GIFアニメ作成ツールで編集する（表示タイミングの設定や繰り返し等）
GIFアニメーション作成ツール
GIF89a形式のアニメーションGIFが完成
GIF89a アニメーション 画像ファイル
アニメの元になる画像
さえあれば，アニメー
ションGIFを作るのは
そんなにむずかしくないけど，
専用のソフトは必要ね

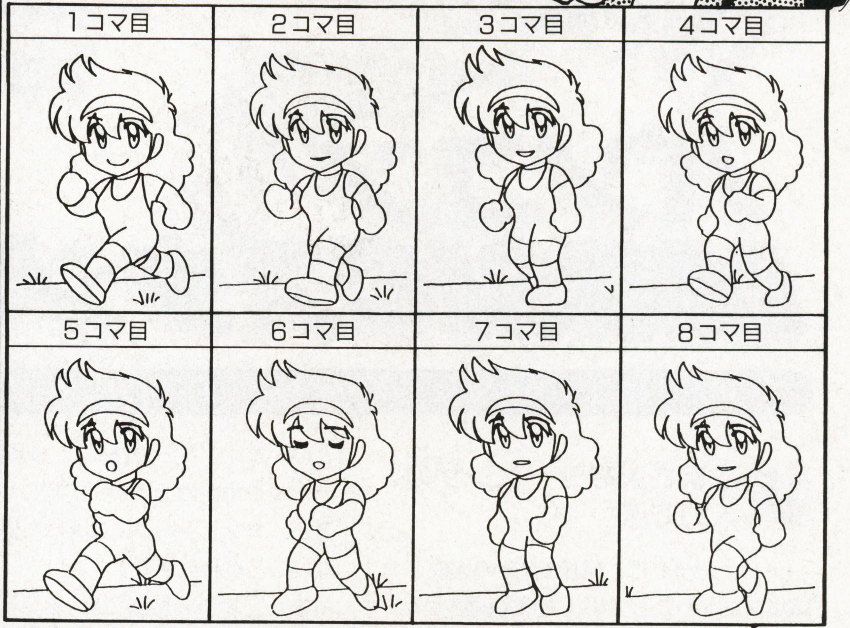
つぐ美ちゃんの
GIF89aってなんだ講座
ジフ または ギフ
GIF
グラフィック
Graphic
イメージ
Image
ファイル
File
え〜…GIF形式ってのはもともとは圧縮画像フォーマットの一種として開発されたもので，当時米国最大のパソコン通信であったCompuServeで広まった形式です（だから人によってコンピュサーブ形式なんて呼ぶ場合もある）
アニメーションGIFは，正しくは「GIF89a形式」という，その名のとおりに1989年に定められた形式のものを利用しています
GIF89aの主な特徴
●サイズ圧縮
（ただしJPEG形式ほど圧縮率は良くない）
●背景透過色指定
（指定した色を背景に対して透明にする）
●インタレース表示
（画面全体を段階的に表示し，速度をかせぐ）
●多重イメージ格納
（複数の画像イメージ，アニメ画像を格納する）
●表示時間指定
（画面ごとに1/100秒単位で表示間隔を指定）
アニメーションGIFの隠れた（?）最大の利点は，１枚目の画像フォーマットまではふつうのGIFと同じ，ということです！だから，アニメーションGIFをサポートしていないブラウザで表示したときでも，何も表示しないということは起きません！最低でも１枚目画像は表示される（見れる）ことが，プラグインなどとの最大のちがいです！
GIF89a形式ファイルの構造
GIF89aヘッダ情報（GIF形式の識別用）
画面情報（表示する画像サイズなど）
表示色パレット（256色）
ループ制御（一回きりか，ループか，等）
第1画像制御情報（表示タイミング等）
第1画像データ（画像データの実体）
第2画像制御情報
第2画像データ
⋮
第n画像制御情報
第n画像データ
ファイル終端情報
おまけ♡
簡単なのよぉ〜
ううむ，しかし，そもそものアニメが作れなければGIFもなにもあったもんではないなぁ
そ，それは…
よろしい，では特別に，アニメーションの原理を簡単に説明してもらおう！
作者に説明してもらおうかね。
モチはモチ屋じゃよね。
え〜〜…本来アニメーションは映画の一手法として映像文化の初期の頃からあったものですから，映像メディアとしてはしごく伝統的なものです
くり
あらら〜
原理的にはいわゆる「パラパラマンガ」で，少しずつ形を変えて動きをつけた絵などをすばやくさしかえて，「残像」と次の絵をだぶらせることで動きを表現してるわけです
ディズニーなど，本来のアニメーションは映画フィルムに１コマずつ撮影されていましたから，１秒間に24コマありました…これに対して，ふつうのテレビアニメはリミテッドアニメと呼ばれていて，３コマずつ同じ絵を使って撮影してあり，１秒に８コマしかないので，どうしてもぎくしゃくした動きになります
ゲームやパソコンの表示の場合，１コマに相当する１画面を１フレームと呼び，１秒間にいくつフレームを表示できるか，をFPS（Frame Per Second）という単位で表現することもありますが…
たとえば，かつてベーマガでもタイムアタックをしていたあるレースゲームは60fpsありました…１秒間に60コマもあれば，多少解像度が低くても臨場感や動きのリアリティはかなりのものにできるのです
「そういうもの」が実際に動いているかのように見えるわけです。どうしてかと言えば，人間の認識力自体が大体100fps位だからなのです…。
同じ時間に表示される
高フレームレート（例：60fps）
低フレームレート（例：10fps）
では，つぐ美ちゃんのアニメ原画を付録にしましたから研究してみてくださいね！
くり

特別付録 ナイコンのキミはバラバラに切り離してから本のはしに貼り付けて，パラパラマンガにしてねっ

アニメーションＧＩＦ用

「つぐ美ちゃんアニメ原画」

使いかた：まずはこのページを切り抜くかコピーするかして，つかいやすくしよう！切るのもコピーもいやな人はベーマガをもう１冊買おう（^^）！



1.白黒版の作りかた

①スキャナーでページをまるごととりこみます（白黒モードが良いでしょう）
②ペイントブラシなどのペイントツールでコマごとに別々のファイルにします
③それぞれを GIFconstruction32 などで順番どおりに設定します
④コマ間（フレーム間）の間隔は30くらい(0.3秒くらい）がいいかな？
⑤GIF89a形式に出力して，つぐ美ちゃん アニメの完成！ホームページで使ってね！

2.カラー版の作りかた（手抜き版）

①ページに色鉛筆やマーカーなどで色を塗ります（ぬりえだ！）
②スキャナーでページをまるごととりこみます（カラーモードが良いでしょう）
③ペイントブラシなどのペイントツールでコマごとに別々のファイルにします
④それぞれをGIFconstruction32などで順番どおりに設定します
⑤コマ間（フレーム間）の間隔は30くらい(0.3秒くらい）がいいかな？
⑥GIF89a形式に出力して，つぐ美ちゃんアニメの完成！ホームページで使ってね！

3.カラー版の作りかた（根性版）

①スキャナーでページをまるごととりこみます（グレーモードが良いでしょう）
②PhotoshopやPicturePublisherなどフォトレタッチソフトでフルカラー変換します
③同じくフォトレタッチで色をつけていきます。
④減色のできるソフト（pag1tetoやDaisyArtなど）で256色GIFにします
⑤フォトレタッチソフトでコマごとに別々のファイルにします
⑥それぞれをGIFconstruction32などで順番どおりに設定します
⑦コマ間（フレーム間）の間隔は30くらい(0.3秒くらい）がいいかな？
⑧GIF89a形式に出力して，つぐ美ちゃんアニメの完成！ホームページで使ってね！

Track 3
Windows用シーケンサ大集合 第1章

Welcome! WITH パソコンMUSICスタジオ

DTM初心者も大歓迎！

アルテック
Cakewalk Pro Audio 5.0
カモンミュージック
レコンポーザ for Windows 95

この連載では，今までDTMに関する話題の中でも，ハードウエアである「MIDI音源」についての話題を中心にしてきました。

今回から2回にわたって，DTMのもう一つの柱である，ソフトウエア「シーケンサ」について，現在発売されている製品を織りまぜながら，解説していくことにしましょう。

さまざまなシーケンサの入力方法

シーケンサとは，MIDI音楽の作成／編集ソフトのことです。文章を編集するのがワープロ・ソフトであるように，音符編集をするためのツールが，「シーケンサ」なのです。

シーケンサの機能のうち，もっとも基本となるのは，音符を入力していく作業です。ワープロでいうセンタリングやフォントの変更のような細かい作業もたくさんありますが，基本となるのはやはり音符を入力していく作業でしょう。

そこで，まずは音符を入力するいくつかの方法について紹介していきましょう。

●ノーテーション（写真1）

音符を入力するという場合，最初に浮かぶのが，五線譜に音符を置いていく方法ではないでしょうか。学校の音楽授業でも，五線譜によって音楽が表現されていたはずなので，一番見慣れた表現方法だと思います。

五線譜に音符をのせていき，音楽を入力する方法のことを，「ノーテーション」といいます。この方法は，一般的なのでわかりやすいのですが，実際にやってみると，コンピュータにはあまり向いていないことがわかります。

また，ふつう楽譜では，8分音符や16分音符などの長さの単位で音楽を表現しますが，実際のDTMでは，128分音符レベルの非常に細かい編集を行なう必要があり，そのような細かい入力には，ノーテーションは向いていないのです。

●リアルタイム／ステップ入力

実際にMIDI音源を演奏し，その様子をMIDIデータとして録音する方法もあります。これは「リアルタイム入力」と言います。

この方法は，最も簡単に自分のイメージどおりの音楽を，パソコンに表現させることのできる方法でしょう。しかし，実際に楽器が弾ければの話ですが…。

リアルタイム入力はできないけれど，楽器を使って入力したいという場合は，「ステップ入力」という方法があります。

ステップ入力とは，音符の音程情報だけを楽器（通常は鍵盤）から入力し，音をだすタイミングや音の長さ，強さなどは，別に入力するという方法です。この方法を使うことにより，実際に楽器をうまく弾けない人でも，楽器を使いながら高度な表現力を使った音楽を入力することができます。

●ピアノロール（写真2）

ステップ入力とノーテーションの中間といえるのが，「ピアノロール」です。

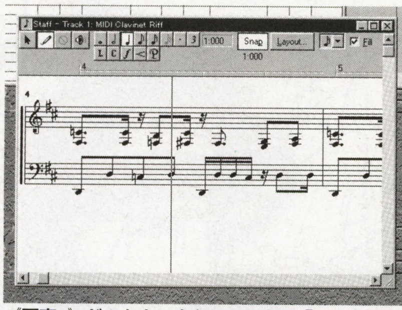
ピアノロールとは，左端に縦におかれた鍵盤のイメージがあり，横軸の時間に沿って鍵盤が押されているかどうかをグラフで示すという表現方法です。

音の高さと発音位置にバーを貼り付けていくこの方法は，ノーテーションによく似ていますが，バーを使うことにより，時間分解能力に限度がある音符よりも，細かな表現が可能です。

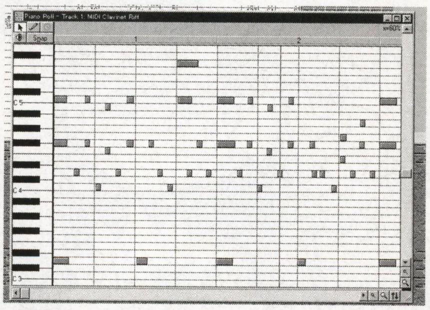
●「数値入力」（写真3）

音楽といえども，パソコンであつかう場合は，数値データの固まりとして表現されています。その数値表現を，ほぼそのまま入力してしまおうというのが，「数値入力方式」です。

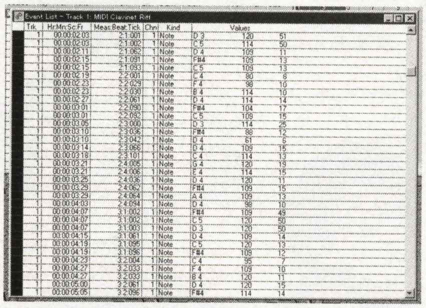
音符の基本的な情報としては，発音タイミング，音階，音の強さ，音の長さが



《写真1》どんな人にもなじみのある「ノーテーション」。DTMには向いていない



《写真2》ステップ入力とノーテーションの中間に位置する「ピアノロール」



《写真3》慣れてしまうと，一番効率がいい「数値入力」

あります。それらをたとえば，

開始時間　音階　音の強さ　音の長さ

1:0:0:0　C5　100　128

というふうに表現することで，音符を入力していくのです。

この方法は，細かい情報を効率よく入力できる方法です。ただし，数値情報と音楽を頭の中で結びつける必要があり，この方法に慣れるのは難しいでしょう。

Cakewalk Pro Audio 5.0 価格48,000円

■問い合わせ先
アルテック　☎03-3443-3681

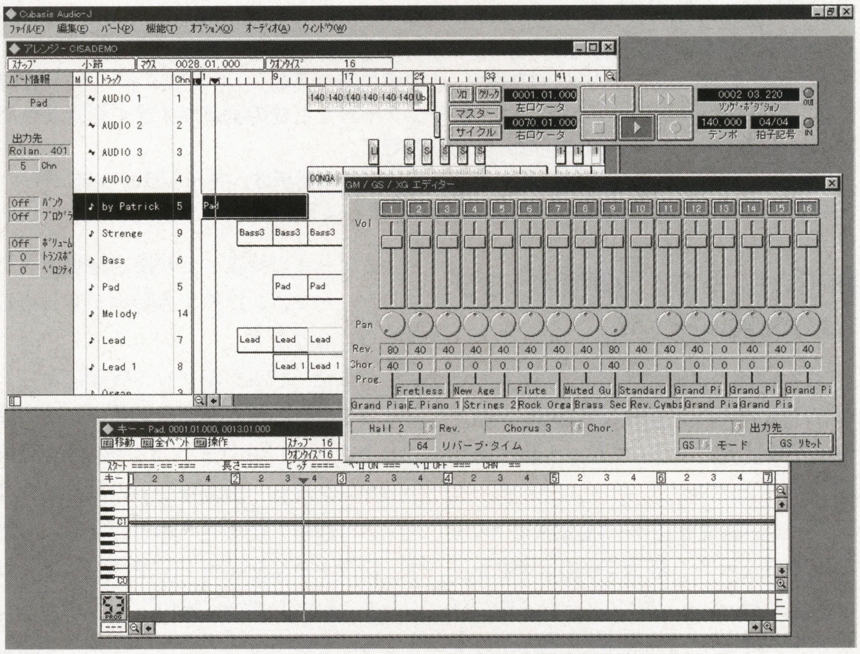
Cakewalk（ケークウォーク）シリーズは，ローランドの「ミュージ郎」シリーズに標準添付されているので，使用している人は多いと思います。

ただし，ミュージ郎に付属するのは「Cakewalk Express」という，機能が少ないバージョンです。今回は，まだ英語版しか発売されていない最上位バージョン「Cakewalk Pro Audio 5.0（以降，CPA5）」を紹介しましょう。

Cakewalkシリーズは，数値入力やノーテーションにも対応していますが，どちらかというとリアルタイム入力とピアノロール入力が使いやすいタイプのシーケンサです。Cakewalkシリーズの最大の特徴は，なんといってもその軽快な動作と安定性でしょう。Windows版シーケンサでは珍しく快適に動作します。

また，「CAL」というマクロ言語を搭載していることも特徴的です。マクロ言語を使うことによって，ルート音からさまざまなコードを作りだしたり，音にゆらぎを与えたりといったことが，自動的にできるようになります。

また，CPA5の最後のAudioの言葉からわかるように，最新版ではAudio機能に対応しています。Audio機能とは，要するにハードディスク・レコーディングの機能です。自分で録音した音素材を，MIDIデータとともに再生できるので，表現できる音楽の幅が広がります。



レコンポーザ for Windows 95 価格43,000円

■問い合わせ先
カモンミュージック　☎03-3258-1934

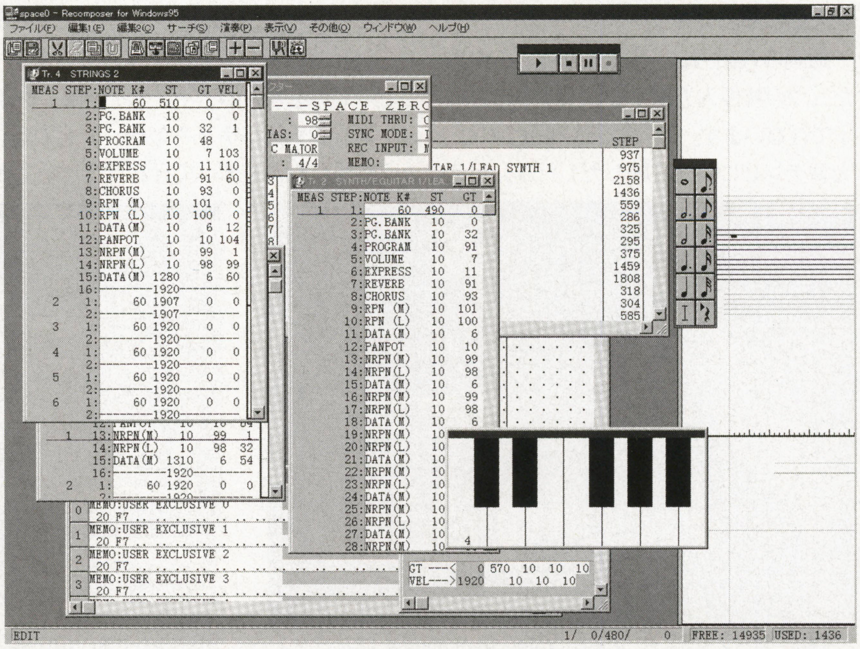
レコンポーザは，日本製のシーケンサとして，最も有名な製品でしょう。PC-98シリーズのDOS用ソフト「レコンポーザ98」でブレイクし，現在は「レコンポーザ for Windows 95」が発売されています。

レコンポーザは，画面を見るとわかるとおり，完全に数値入力が前提となっています。これは，思い切りのいい決断であり，これによってレコンポーザが定番になりえたといっていいでしょう。

なぜなら，昔のパソコンの640×400ドット程度の画面では，表示できる情報量が少なく，またノーテーションやピアノロールのようなグラフィカルな表現は，非力なマシンには負担だったからです。その点，数値情報ならば，コンピュータの得意分野というわけです。

つまりレコンポーザは，最もコンピュータであつかいやすく，表現力が高い方法を採用することによって，使えるようになるまで少々慣れが必要でも，最終的には使いやすいシーケンサとなったわけです。

現在のWindows95版は，DOS版の頃とくらべると機能が増え，またWindows自体の処理の重さもあって，昔ほど高速に動作するわけではなくなっています。しかし，数値入力重視というコンセプトは，慣れさえすればおそらくもっとも効率のいい入力ができる方式のため，十分に魅力があります。

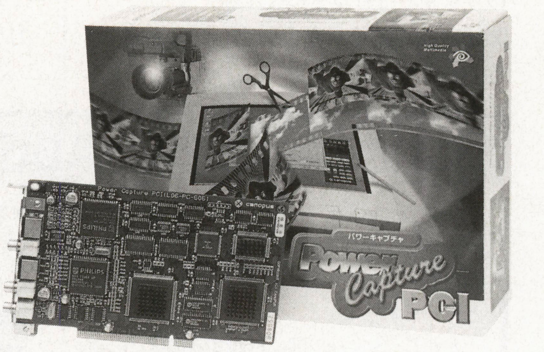


640×480ドット，フルモーション取り込みが可能なビデオ・キャプチャ・ボード

カノープス

Power Capture PCI

価格98,000円



パソコンで映像を編集するDTV（デスク・トップ・ビデオ）で欠かすことのできないのは，ビデオカメラで撮影した映像を取り込む，“キャプチャ”という作業です。完成した映像のクオリティは，キャプチャしたときの画質が大きく影響するだけに，キャプチャ・ボードの性能は非常に重要です。

今回は，動画を高画質で取り込めるPCIバス対応のビデオ・キャプチャ・ボード，カノープスの『Power Capture PCI』を紹介しましょう。

動作環境

パソコン：DOS／Vパソコン
OS：Windows95
対応バス：PCIバス
CPU：Pentium-75MHz以上
メモリ：16Mバイト以上
HDD：50Mバイト以上の空き容量

問い合わせ先

カノープス株式会社
テクニカルサポート
☎078-992-6830
FAX078-992-2998
■ホームページ■
http://www.iijnet.or.jp/canopus

PCIバス対応で大画面キャプチャが可能になった

『Power Capture PCI』はその名のとおり，PCIバスに対応したDOS／Vパソコン用のビデオ・キャプチャ・ボードです。

データの高速転送が可能なPCIバスを採用することで，最大で640×480ドット，フルモーション30フレーム／秒，フルカラー24ビットの動画取り込みが可能になりました。

キャプチャした動画は，MotionJPEG（モーション・ジェイペグ）と呼ばれる形式で圧縮されます。高画質のままデータ圧縮ができ，圧縮せずに保存した場合とくらべて，HDD（ハードディスク）容量を大幅に節約できます。

動画の入出力は，Sビデオ端子を含めた三つの映像入力端子と，二つの出力端子で行ないます。出力端子を利用すれば，大型テレビに映像を映しだしたり，ビデオデッキに接続して映像を録画できたりと，パソコン以外でも動画が楽しめるようになります。

また，プラグ＆プレイ機能により，パソコンへの導入が非常にカンタンに行なえるようになりました。Windows95パソコンなら，電源を切った状態でPCIバスに接続し電源を入れるだけで，自動的にPower Capture PCIを認識してくれます。あとは，画面の指示にしたがってドライバを導入するだけで，Power Capture PCIを使用できるようになるのです。

パソコンで動画編集を楽しもう

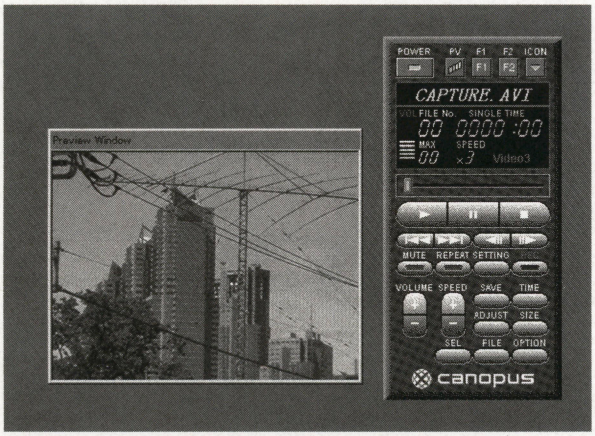
Power Capture PCIには，キャプチャ作業を手軽に行なえ，リモコン感覚で使えるユーティリティ・ソフト『Video Commander 32』が付属しています。

ビデオ入力のチャンネルの他，映像の明るさや色バランスなど，キャプチャに必要な設定をすべて行なうことができます（**写真1**）。また，設定画面には，動画を保存するHDDの読み込み／書き込み速度を調べる機能が用意されています（**写真2**）。この機能を利用すれば，無理な設定をしてデータの書き込み速度が間に合わず，映像のコマ落ちが発生する，といったことを事前に回避することも可能です。

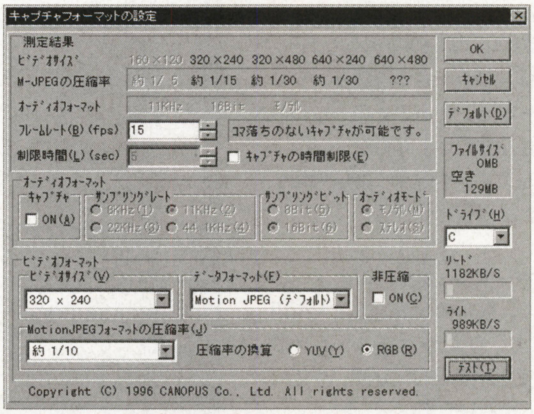
その他にも，動画編集ソフト『Media Studio VE』や，編集した画像をMPEG映像に変換する『MPEG Converter』など，DTVを楽しむのに必要なツールが付属しており，アプリケーション・ソフトを別途用意する必要がありません。

DTVは，映画監督の気分が味わえる，とてもおもしろいパソコン活用法です。これを機会に，ぜひDTVに挑戦してみましょう。

（星野真吾）



《写真1》ユーティリティ・ソフト『Video Commander 32』。キャプチャに関する作業は，リモコン感覚で行なう



《写真2》 設定画面では，画面サイズやMotionJPEGの圧縮率を決められる他，HDDの読み込み／書き込み速度を調べることができる

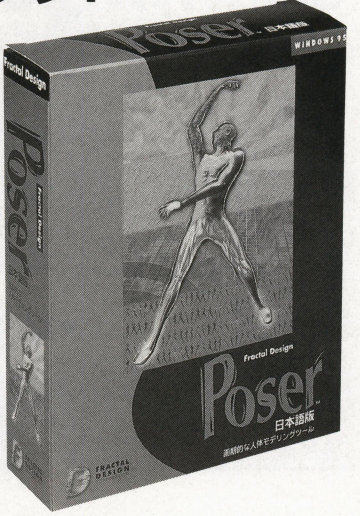
イラスト，3DCG作成を強力にバックアップ！ 人体モデリング・ツール

メディア ヴィジョン

Poser 日本語版

価格38,400円

キャンペーン価格：25,000円（「Poser Value CD-ROM」添付）



筆者を含め，絵心の乏しい人にとって，人間の姿を描くのはむずかしいことです。要するにデッサン力の問題だと思うのですが，一から絵の勉強をはじめるのも大変です。

そう思っていた矢先，編集部におもしろいソフトが到着。スーパーマン（今はペプシマン？）から赤ちゃんまで，さまざまな体型の人体を好きなポーズにモデリングできる『Poser（ポーザー）』をさっそく紹介しましょう。

人体専用モデリング・ツール登場！

イラストレーターやマンガ家は，いろいろなアクションをつけた人間やキャラクターを描くときに，“モデラー”という人形を使用します。これは手の位置や頭の角度など，正確にデッサンをするためのものです。

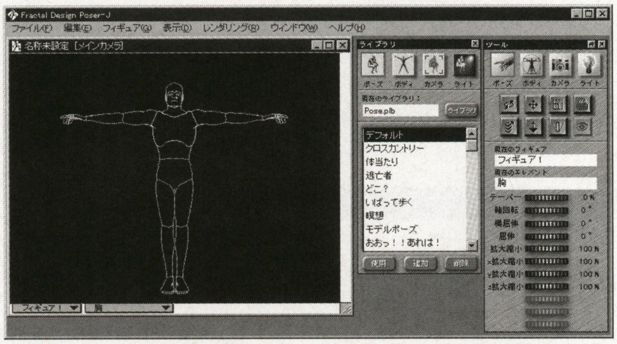
メディア ヴィジョンから発売されている『Poser』は，人体のモデリングを専門とするCGツールです（**写真1**）。画面の中のフィギュア（人型の人形）を操って好みのポーズをつけ，その画像をグラフィック・データとして出力することができます。

Poserを使えば，モデラーを見ながら下絵を描くといった作業も省略でき，むずかしい構図も簡単に作成できます。

多彩な体型 ポーズの作成もカンタン

Poserのインターフェースは，「ポーズ」「ボディ」「カメラ」「ライト」の四つから構成されています。

“ポーズ”は，対象となるフィギュアに希望のポーズを付ける操作です。手足のさまざまなパーツを直接動かしてポーズを作りますが，マウスでディスプレイ上のフィギュアを動かすには，多少の慣れが必要です。はじめのうちは，ライブラリ・ウィンドウに登録されているポーズを利用するといいでしょう。



《写真1》Poser起動時の画面。ウィンドウ内のフィギュアを制御して，好みのポーズにしていく

《写真2》性別や年令別の体型データの他，さまざまなポーズがあらかじめ登録されている。作成したポーズは，ライブラリに登録しておこう

たとえば，“ランニング”を選ぶと，フィギュアは走っているポーズをとります。そのポーズに手を加えて，好みのポーズを作成しましょう。作成したポーズは，ライブラリに登録できるので，あとからでも利用可能です（**写真2**）。

フィギュアの形状の変更には，“ボディ”を使用します。ボディは，性別，年令による体型のバランスなどが設定できる他，モデル体型，ヒーロー体型なども用意されています。

フィギュアの形状とポーズがきまったら，カメラのアングルとライティングを調節し，レンダリング（画像作成）を行ないます。

動作環境
CPU：486以上
メモリ：16Mバイト以上
HDD：14Mバイト以上
OS：Windows95

問い合わせ先
株式会社メディア ヴィジョン
☎03-3263-0566

3DCGソフトへのデータ流用も可能

完成した画像は，BMP（ビットマップ）とTIFFファイルに出力できるので，これをもとにしてデッサンの整った人物画を描くことができるでしょう。また，作成したフィギュアを，DXFファイルとして出力し，3DCGソフトで利用することも可能です。

Poserは，単体で使用しても楽しめますが，Photoshop（フォトショップ）などのグラフィック・ソフトや3DCGソフトと組み合わせることで，その威力を発揮します。

人体のデッサンは，2D／3Dを問わず，なかなかむずかしいもの。とくに，3Dグラフィックを作成する人にとって，Poserは本格的な人体モデリング・ツールとして重宝するでしょう。 **（吉岡哲也）**

Information Catch Up

インフォメーションキャッチアップ

パソコン

液晶モニタとセットになったデスクトップ・パソコン

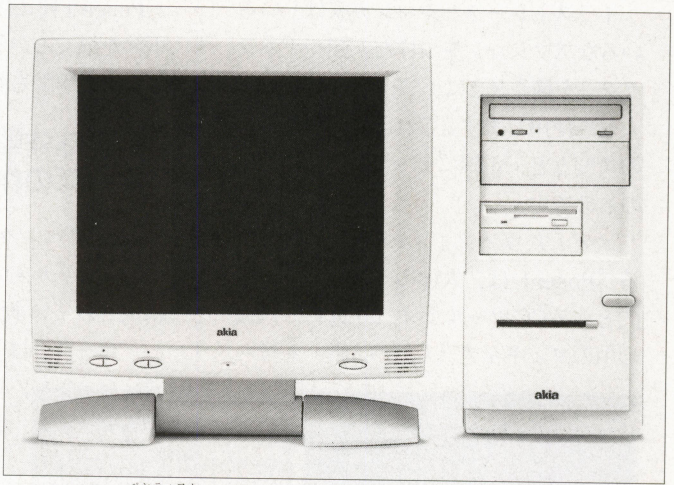
●アキア　MicroBook+（マイクロブックプラス）

アキアの『MicroBook+』は，付属ディスプレイに液晶モニタを採用した，めずらしいデスクトップ・パソコンです。12インチから15インチのTFT，もしくはDSTNカラー液晶モニタが，モデル別に付属しています。

従来のディスプレイは，設置するのにかなりの場所を必要とします。重量もあるので，一度設置したらなかなか他の場所に移動できません。その点液晶モニタなら，奥行きをあまり必要としませんし，軽量で持ち運びも容易です。パソコンを設置するスペースが十分にない場合などは，従来のディスプレイよりも液晶モニタを使用したほうが，スペースを節約できるでしょう。

MicroBook+に付属する液晶モニタは，デジタル入力タイプとRGB入力タイプにわかれています。そのため，デジタル入力タイプの液晶モニタとセットになったパソコンには，専用のグラフィック・カードが，RGB入力タイプの場合には，カノープスの3Dアクセラレータ「PowerWindow3DV」が標準装備され，これらのグラフィック・カードを通して映像を出力します。

液晶モニタばかり注目していますが，パソコンもかなりの基本性能を持っています。CPUは，Pentium（ペンティアム）-200MHzを搭載。チップセットは，インテル社のTriton824030VXを採用しており，高速なデータ転送を実現しています。2GBの大容量ハードディスクを装備しながら，付属ソフトはWindows95のみ。残った空き容量を利用して，これまで購入したアプリケーション・ソフトをたくさん導入できます。



さらにMicroBook+では，パソコン本体にミニタワー型を採用することで，高い拡張性も確保しました。ISA×2，PCI×3の空きスロットや増設ベイを利用すれば，MOドライブを追加したり，内蔵FAXモデムを装備したりと，自分なりの機能アップが楽しめます。

最近は液晶モニタの価格もさがり，据え置きのディスプレイとして使用できるほど，画質も良くなりました。コンパクトな液晶モニタと拡張性の高いタワー型パソコンは，デスクトップ・パソコンの新しい組み合わせとして，注目を集めそうです。

■問い合わせ先
アキア株式会社
☎0120-373-025

■MicroBook+シリーズの主なモデルとその仕様

製品名	MicroBook+ 520／2	MicroBook+ 520／5	MicroBook+ 520V／3
価格	388,000円	388,000円	488,000円
ボックス	ミニタワー型		
CPU	Pentium-200MHz		
キャッシュ	16kB		
2次キャッシュ	256kB PB-SRAM		
メモリ（最大）	32MB EDO RAM（128MB）		
ビデオメモリ	1MB	2MB（最大4MB）	
FDD	3.5インチ3モード対応		
HDD	E-IDE　2GB		
CD-ROMドライブ	8倍速（ATAPI）		
ｸﾞﾗﾌｨｯｸ･ｱｸｾﾗﾚｰﾀ	C＆T社製65548（アキア液晶モニタ専用ｸﾞﾗﾌｨｯｸ･ｶｰﾄﾞ装着）	Trident社製9382	S3社製ViRGE（カノープス社製PowerWindow3DV装着）
サウンド機能	ESS ES 1868（ISAバス装着）		
通信機能	オプション		
拡張バス（空き）	ISA×3（2），PCI×4（3）		
ディスプレイ	12.1インチTFT液晶（デジタル入力タイプ）	15.1インチDSTN液晶（デジタル入力タイプ）	13.3インチTFT液晶（RGB入力タイプ）
付属ソフト	Windows95		

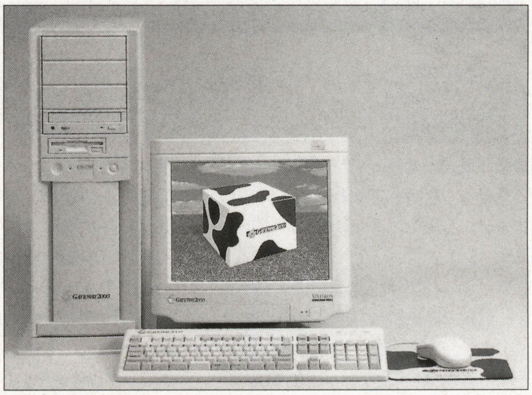
PentiumPro搭載のエントリー・マシンが登場

●日本ゲートウェイ　G6-180プロフェッショナル

日本ゲートウェイから，PentiumPro-180MHzを搭載したエントリー・モデル『G6-180プロフェッショナル』が発売されました。

PentiumProは，Pentiumよりもさらに速い処理速度を実現した32ビットCPUです。今まではサーバーなど，ネットワークで使用されるWindowsNT搭載のコンピュータで主に使用されてきました。

最近はWindows95上で動作する32ビット・アプリケーション・ソフトが多くなり，Pentiumよりも速い処理速度が要求されるようになってきています。また，システムの安定性から，WindowsNTを使用するユーザーも増えてきました。G6-180プロフェッショナルは，そうしたユーザーにうってつけの新製品です。



32MBのEDO RAMと，2GBのハードディスクが標準装備されているので，大容量アプリケーション・ソフトも快適に操作できます。AVIファイルの作成やCGのレンダリングも，より短い時間で作業を進められるでしょう。

グラフィック・アクセラレータは，128ビットの転送幅を持つSTB ET-6000を搭載しています。一度に大量の画像データを転送できるので，より滑らかな画像表示が可能になっています。

付属ソフトとして，Windows95とビジネス・ソフトのMS-Works95を導入。

サウンド機能はオプションで，FAXモデムも付属していません。基本性能としてはややさびしい感じがしますが，そのおかげで30万円を切る低価格を実現しています。パソコン本体に，拡張性の高いフルタワー型を採用しているので，機能アップも問題なく行なえます。

過剰な付属品や付属ソフトにこだわらず，パソコンの基本性能向上に重点を置いたG6-180プロフェッショナルは，より速い処理速度を求める人や，自分好みのパソコンを組み上げたい人にオススメです。

■問い合わせ先
日本ゲートウェイ2000株式会社
☎0120-54-2000
■ホームページ
http://www.jp.gw2k.com/

■G6-180プロフェッショナルの主な仕様

製品名	G6-180プロフェッショナル
価格	299,800円
ボックス	フルタワー型
CPU	PentiumPro-180MHz
キャッシュ	256kB
メモリ（最大）	32MB EDO RAM（128MB）
ビデオメモリ	2MB
FDD	3.5インチ2モード対応（1.44MB，720kB）
HDD	E-IDE　1.6GB
CD-ROMドライブ	8倍速
ｸﾞﾗﾌｨｯｸ・ｱｸｾﾗﾚｰﾀ	STB ET-6000
サウンド機能	オプション
通信機能	オプション
拡張バス（空き）	ISA×3（3），PCI×3（2），PCI／ISA×1（1）
ディスプレイ	15インチ
付属ソフト	Windows95，MS-Works95

98NOTEシリーズ最速のPentium-150MHz搭載モデル

●NEC　98NOTE Lavie（ラヴィ）

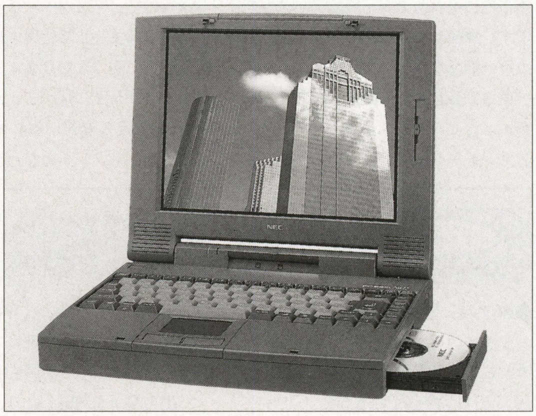
98NOTE Lavieに追加された新モデル『PC-9821Na15』は，Pentium-150MHzを搭載した，98NOTEシリーズ最速のノート・パソコンです。

PC-9821Na15に搭載されているPentium-150MHzは，ノート・パソコン用に開発された低消費電力型CPUで，ノート・パソコン用としては現時点で最速となっています。

16MBのメインメモリの他，512kBの2次キャッシュを搭載しており，Windows95をはじめ，各アプリケーション・ソフトを快適に動作できる環境を実現しました。

ディスプレイは12.1インチTFTカラー液晶を装備しています。64ビット・グラフィック・アクセラレータである，Trident社のCyber9382を搭載することで，最高1,024×768ドットの表示が可能になり，ノート・パソコンの弱点だった画面の狭さも気にならなくなりました。

さらに1.4GBのハードディスクや，8倍速CD-ROM，ステレオ・スピーカを備えたサウンド機能など，デスクトップ・パソコンとくらべても，ひけをとらないほどの基本性能を備えています。



また，PC-9821Na15の発売に合わせて，従来モデルであるPC-9821Na13の価格が改定されました。最大で20％の値下げを実現しており，高機能ノート・パソコンが一段と買いやすくなっています。

98NOTEは，携帯性重視タイプと高機能タイプに分かれていますが，このPC-9821Na15は，さしずめ高機能マルチメディア・ノート・パソコンの最上位モデルといえるでしょう。

■問い合わせ先
NECパソコンインフォメーションセンター
☎03-3452-8000（東京）
☎06-930-9821（大阪）
☎052-722-9800（名古屋）
■ホームページ
http://www.nec.co.jp/98

■98NOTE　Lavieシリーズの主なモデルとその仕様

製品名	PC-9821Na15／X14	PC-9821Na13／C10
価格	750,000円	500,000円（改定価格）
CPU	Pentium-150MHz	Pentium-133MHz
キャッシュ	16kB	
2次キャッシュ	512kB	256kB
メモリ（最大）	16MB（80MB）	
ビデオメモリ	2MB	1MB
FDD	3.5インチ（外付け，脱着可能）	
HDD	約1.4GB	約1GB
CD-ROMドライブ	8倍速	4倍速
ｸﾞﾗﾌｨｯｸ・ｱｸｾﾗﾚｰﾀ	Trident社製Cyber9382	CIRRUS LOGIC社製GD7548
サウンド機能	PCM音源（16ビット，44.1kHz）FM音源	
ディスプレイ	12.1インチTFTカラー液晶	10.4インチTFTカラー液晶
解像度	1,024×768ドット（65,536色）	640×480ドット（1,677万色）
主な付属ソフト	Windows95選択時　Internet Explorer2.0，デジタル動画再生ソフト	
	Windows3.1選択時　Video for Windowsランタイム版	

周辺機器

話題のDVDプレーヤが11月に発売予定

●松下電器　Dream（ドリーム）シリーズ

昨年から話題を振りまいているDVDですが，この秋ついに関連製品が登場します。

DVDは次世代の大容量記憶メディアで，最長で約4時間の映像が記録可能です。また，字幕のON／OFFや最大8か国語の切り換え再生など，従来のビデオテープではむずかしかったさまざまな機能を備えています。

発売されるのは，リモコンから字幕の表示や再生言語の設定ができる『DVD-A300』（価格98,000円）と，廉価モデルの『DVD-A100』（価格79,800円）です。

DVDのために開発した“MPEG2ビデオデコーダーLSI”により，高品質なデジタル画像を再生してくれます。

DVDは，従来のCDとはちがうレーザー光を利用してデータを読みだします。そのため，本来ならDVDプレーヤでは他のCDは楽しめないのですが，Dreamでは“ツイン・フォーカス・ピックアップ”機能を搭載することで，音楽CDやビデオCDなど，DVD以外のCDも楽しめるようになっています。

DVD-A300にはその他にも，スピーカを接続することで臨場感ある音響が楽しめる，ドルビーデジタル（AC-3）／5.1chサラウンド機能を内蔵。スピーカ・システムを構築すれば，映画館以上の臨場感で迫力あるサウンドを楽しめるでしょう。

DVDの画質は，これまでのビデオCDやVHSビデオとは比較にならないほどの高画質を実現しています。どれほどのクオリティなのか，みなさんもその目で確かめてください。

■問い合わせ先
松下電器産業株式会社　光ディスク事業部　☎06-908-1551

■ホームページ
http://www.panasonic.co.jp/dvd

持ち運びもできるカラー液晶ディスプレイ

●コンピュータ・テクニカ　PLD-10T

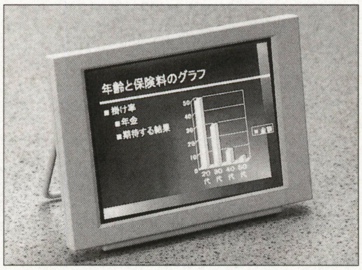
『PLD-10T』（価格148,000円）は，携帯性に優れたカラー液晶ディスプレイです。画面サイズは10.4インチで，TFTカラー液晶を採用しています。

重さ1.3kg，厚さ47mmのスリムなボディは，バッグにも収まるサイズです。スタンドが本体に付いているので，取りだしてすぐに設置できます。

また，設置するスペースが少なくて済むので，デスクトップ・パソコンのディスプレイとして使用すれば，空間の有効活用にもつながります。さらに従来のディスプレイに比べて，消費電力を約1／4に抑えるなど，省エネ面でもお得な液晶ディスプレイとなっています。

◆PLD-10T主な仕様
液晶タイプ：10.4インチカラーTFT液晶
解像度：640×480ドット
表示色：1,600万色
入力：アナログRGB（VGAモード専用）
外形寸法（幅×高さ×奥行き）：280×208×47mm
消費電力：12W

■問い合わせ先



株式会社コンピュータ・テクニカ
☎045-476-2233

パソコン用スピーカに普及モデルが登場

●ヤマハ　YST-M7

ヤマハから，高品位パソコン用スピーカとして『YST-M7』（価格8,000円）が10月20日に発売されます。

ヤマハ独自の技術「YST」を搭載しており，コンパクトなサイズでも豊かな低音再生が可能になっています。

スピーカ部分には，上位モデルと同じスプルース振動板を採用しました。透明感のある，クリアな音を再生します。

また，DTM（デスク・トップ・ミュージック）での活用も考えて，複数の入出力端子を装備したり，ヘッドホン出力端子を前面に配置するなど，パソコン用スピーカならではの設計がされています。

◆YST-M7主な仕様
出力：5W+5W
周波数特性：80Hz～20kHz
スピーカ・ユニット：65mmフルレンジコーンタイプ
入力端子：ステレオ・ミニプラグ×2
出力系統：ラインアウト，ヘッドホン端子

■問い合わせ先
ヤマハAV事業部　お客様相談センター
☎03-5488-5500

■ホームページ
http://www.yamaha.co.jp/

パソコンで通信カラオケを楽しもう

●カシオ　電送音楽　SZ-70W

10月21日に発売されるカシオの『電送音楽　SZ-70W』（価格26,000円）は，パソコン通信を利用してカラオケなどのサービスが利用できる，通信ソフト，スピーカ，マイクなどがセットになったパッケージ製品です。

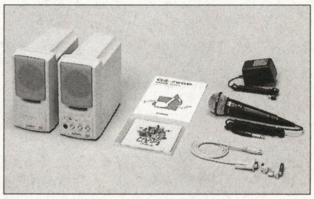
電送音楽　SZ-70Wの発売と同時に，NIFTY-Serveに各種通信サービスが利用できる仮想都市“LANA Online city（ラナ オンライン シティ）”が開設されます。ユーザーはLANA Online cityにアクセスして，通信カラオケや新譜CDの試聴といったサービスを利用します。

サービスの目玉である通信カラオケは，データを保存して繰り返し演奏が楽しめる“蓄積タイプ”（一曲200～300円）と，演奏のみの“歌いきりタイプ”（一曲40円）の2タイプで曲データを提供する予定です。

なお，10月21日には廉価版の『SZ-30W』（価格18,000円）も同時発売されます。

◆SZ-70W構成内容
通信ソフト，シーケンスソフト，スピーカ一体型GM音源対応MIDI音源，マイク

■問い合わせ先



カシオ計算機株式会社
☎03-3347-4811

■ホームページ
http://www.casio.co.jp/

下位互換対応の640MB MOドライブが登場

●緑電子　MOON（ムーン）

緑電子から，128MB，230MB，540MB，640MBのMOに対応したMOドライブ『MOON』（価格118,000円）が発売されました。128MBのMOは読み込みのみですが，その他はすべて読み込み，書き込みが可能になっています。

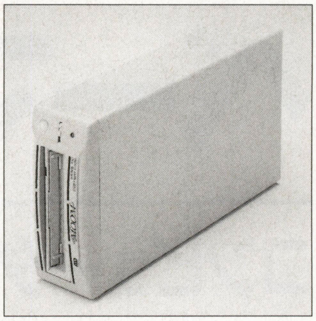
2MBのバッファ・メモリのおかげで，一度に多くのデータの読み込み，書き込みができるようになりました。また，ダイレクトオーバーライトに対応しているので，MO独特の書き込みの遅さも気になりません。

期間限定の体験版バックアップ・ソフトが付属しているので，大容量データの保存だけでなく，バックアップ・ツールとしても使用できます。

◆MOON主な仕様

本体名称：UM-640F
インターフェース：SCSI-2
対応メディア：128,230,540,640MB MOディスク（128MBは読み込みのみ対応）
バッファ・メモリ：2MB
平均シークタイム：30ms
平均データ転送速度：10MB／s（理論値）
外形寸法：45×110×250mm

■問い合わせ先
緑電子株式会社営業部
☎044-989-7632



ソフト

一太郎の最新バージョンがついに発売

●ジャストシステム　一太郎7 for Windows95

ジャストシステムから9月13日，一太郎の最新バージョン『一太郎7 for Windows95』（価格40,000円）が発売されました。

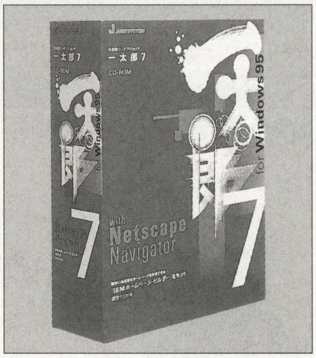
バージョン・アップした日本語変換システム「ATOK10」を搭載し，長文変換率や誤字チェック機能が大幅に強化されています。

インターネット接続ソフトが付属している他，「Netscape Navigator」と「JustView」の2種類のWWWブラウザが付属。さらに電子メールソフト「JustMail」も添付されており，インターネットへの対応も万全です。

ジャストシステムでは，ユーザー登録をしている人を対象に，一太郎7へのバージョン・アップ・サービスを行なっています。ユーザー登録している人は，最新機能が詰まった一太郎7に今すぐバージョン・アップしましょう。

■問い合わせ先
株式会社ジャストシステム
インフォメーションセンター
☎0886-55-8300（徳島）
☎03-5412-3939（東京）
☎06-886-9300（大阪）

■ホームページ
http://www.justsystem.co.jp



自宅で手軽にシールが作成できる！

●メディア・ナビゲーション　シール倶楽部

メディア・ナビゲーションの『シール倶楽部』（価格5,800円）は，パソコンで手軽にオリジナル・シールが作成できる楽しいアプリケーション・ソフトです。スキャナやデジタル・スチルカメラを使ってパソコンに取り込んだ写真で，シールを簡単に作成することができます。

写真の背景に使うグラフィックは，260種類も用意されています。被写体の表情に合わせて背景を選べば，シールの雰囲気もグッと盛り上がるでしょう。

「HELLO!」「ゲンキ？」などの定型文も用意されており，これらを利用すればシールにメッセージも付けられます。手紙の内容にアクセントを付けたいときに，シールを使うとおもしろそうですね。

インクジェット・プリンタで美しく印刷ができる，光沢シール用紙が付属しています。

■問い合わせ先
株式会社メディア・ナビゲーション
☎03-5467-1781

その他

長時間マウスを使っても腕が疲れない

●ヤマギワ　エルゴレスト

ヤマギワから発売されている『エルゴレスト』（価格17,800円）は，パソコンを使う際，腕の疲労を軽減してくれる健康サポート器具です。

キーボードやマウスを長時間使用することで，肩こりや腱鞘炎になる人が増えてきています。まさに，パソコンがもたらした現代病といえるでしょう。これは，キーボードやマウスを操作するときに腕を長時間浮かせるため，必要以上に腕の筋肉を使っているのが原因です。

エルゴレストを使用すると，腕をリラックスした状態でパソコンを操作できるようになり，肩こりや腱鞘炎といった症状を大幅に軽減することができます。

エルゴレストを使って，パソコン特有の現代病から身を守りましょう。

■問い合わせ先
ヤマギワ株式会社
☎03-3253-2111

■ホームページ
http://www.yamagiwa.co.jp/ergorest/

淡路島でインターネットコンクールが開催！

●世界環境芸術会議　インターネット・ホームページデザインコンクール大賞'96

淡路島では，世界環境芸術会議と呼ばれるイベントが1992年から毎年開催されています。

今年そのイベントの一環として行なわれるのが，インターネット・ホームページデザインコンテストです。グラフィック，音楽，文章が融合したホームページを，プロ，アマを問わず広く募集します。優秀な作品は，雑誌発表の他，インターネットでも公開される予定です。

いつもは見るだけが多いホームページですが，これを機会に，ホームページ作成に挑戦してみましょう。

◆インターネット・ホームページデザインコンクール大賞'96主な募集要項

募集期間：1996年9月15日～10月31日
結果発表：11月11日
作品形態：WWWブラウザで閲覧可能で10ページ以内の作品
応募方法：応募用紙に必要事項を記入し，作品が保存された3.5インチMOもしくは3.5インチFDDを同封
応募先：〒656-15　兵庫県津名郡一宮町群家170-1一宮町役場企画課内第4回世界環境芸術会議インターネット・ホームページデザインコンクール大賞'96

■応募用紙申し込み先
兵庫県一宮町役場企画課内世界環境芸術会議事務局
☎0799-85-1122

■募集要項に関する問い合わせ先
東京連絡事務局　ロクス山口
☎03-3206-5332

ベーマガ電脳市場

ここで紹介するセット商品や単品商品は，そのお店独自のオススメ商品です。価格等の変更や品切れの場合もありますので，電話で確認してから，ご購入ください。

注：ここに掲載されている特価は9月17日現在のものです。

コンピュータ・ショップ今月のお買い得商品ピックアップ

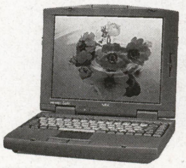
日本マイコン流通センター

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2　DAIGAIビル7F
☎03-3463-4455

広告掲載ページ　→　316ページ

お店から一言　超特価下取りセール開催中

パソコン本体（新品）



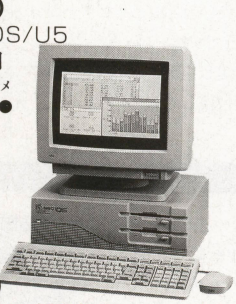
NEC　PC-9821La10/5
標準価格：328,000円
●Windows95●CPU：Pentium-100MHz●メモリ：8MB●HDD：540MB●ディスプレイ：9.5インチTFT●1.9Kgサブノート

特価：173,000円

声 Aタイプ，Bタイプ共，限定10台！！

■セット商品

パソコン本体（中古）
NEC　PC-9801DS/U5
標準価格：508,000円
●CPU：i386SX-16MHz●メモリ：1.6MB●HDD：40MB●FDD：3.5インチ×2基



ディスプレイ（中古）
NEC　PC-KD854N　標準価格：84,800円

セット特価：32,000円

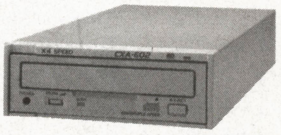
声 ゲームに最適！3.5"モデルは中古でも大人気！

パシフィックレンタル 中古パソコン販売センター

〒144 東京都大田区西蒲田7-20-5　第七醍醐ビル
☎03-3733-1441

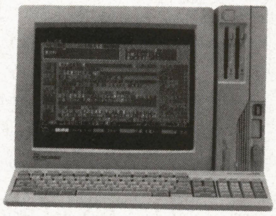
広告掲載ページ　→　309ページ

CD-ROMドライブ（アウトレット）
緑電子　CXA-602＋CARD SCSI-2
●98ノート，DOS/V用4倍速CD-ROMドライブ



特価：23,000円

■セット商品



パソコン本体（中古）
NEC　PC-9801UF　標準価格：218,000円
●CPU：V30HL-16/8MHz切替え可●メモリ：640KB●FDD：3.5インチ×2基

ディスプレイ（中古）
NEC PC-KD882　標準価格：89,800円

セット特価：35,000円

声 都市空間を考えた省スペースデスクトップ

ビットマップ

〒350-02 埼玉県坂戸市清水町46-40
☎0492-89-2369

広告掲載ページ　→　313ページ

パソコン本体（アウトレット）
日本IBM　Aptiva770
標準価格：オープンプライス

●Windows95●CPU：Pentium-133MHz●メモリ：16MB●HDD：1.6GB●FDD：3.5インチ×1基●CD-ROM：4倍速●モデム：28,800bps●ディスプレイ：15インチCRT分離型

特価：228,000円

声 ミニタワーでの超激安特価。アプリケーションも盛りだくさん。

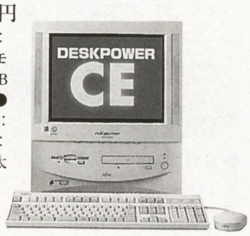
HDD（アウトレット）
メルコ　DNB-340　標準価格：44,800円
●PC-9801 BA/BX/BS/BA2/BX2/BS2/BX3/BX4用

特価：24,800円

声 PC-9801 Bシリーズ内蔵用。他メーカーのものもあります

■セット商品

パソコン本体（新品）
富士通　FMV5DCE1（DESKPOWER CE）
標準価格：268,000円
●Windows95●CPU：Pentium-100MHz●メモリ：16MB●HDD：850MB●FDD：3.5インチ×1基●CD-ROM：4倍速●モデム：14,400bps●ディスプレイ：15インチCRT一体型●一太郎，ロータス1-2-3モデル



メモリ（新品）
メルコ　VMG-16M　標準価格：21,000円
●8M×2

セット特価：193,800円

声 ご希望にあわせてメモリを取り付けてお届けいたします。入門ビデオプレゼント

OTTO（おっと）

〒101 東京都千代田区神田須田町2-2
☎03-5256-3801

広告掲載ページ　→　315ページ

お店から一言　NEC中古モニタ大安売り中

パソコン本体（アウトレット）
COMPAQ　DESKPRO 4100/4
標準価格：188,000円
●Windows3.1●CPU：i486DX4-100MHz●メモリ：8MB●HDD：420MB●FDD：3.5インチ×1基

特価：69,800円

■セット商品

パソコン本体（アウトレット）
東芝　GT4755MT（DynaBook GT475）
標準価格：538,000円
●Windows3.1●CPU：i486DX4-75MHz●メモリ：8MB●HDD：520MB●FDD：3.5インチ×1基●CD-ROM：2倍速●ディスプレイ：10.4インチTFT

プリンタ（新品，アウトレット）
ZEROX　Lazer Wind 1040W
●A4,Windows3.1対応レーザープリンタ

セット特価：199,800円

BM プログラマー&クリエイターへの登竜門

プログラミング講座 & 特選投稿プログラムコーナー

Windows
FM TOWNS
MSX/2/2+/turboR
PC-8801mkⅡSR
PC-9801
X1/turbo
X68000
FX-890P
PC-E500

本コーナーは，さまざまな機種に対応したプログラム言語のプログラミング学習と創作をテーマに，各言語の講座と投稿作品で成り立っています。これから，プロのプログラマーやクリエイターを目指すみなさんにとっても役立つ情報が満載です。手近にあるパソコンに入力して，お楽しみください。

それぞれの記事にはプログラムを作成するときの注意点や改造方法などが紹介されています。また，投稿ページでは，“CHECKER FLAG”というコラムがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムに対し批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから投稿しようとしている人にとっては，とても参考になるでしょう。

キミの創ったホームページ・データの募集開始!
内容・テクニック・HTMLのソース・アドレス等紹介します。ふるって参加してください。

プログラム投稿者へのお願い

自分の作ったプログラムを投稿しようという人はつぎのきまりを守って応募してください。

①プログラム（作品）ファイル②プログラムの説明，住所・氏名・年令・職業（学校名）・電話番号（連絡のつく時間も）を書いた原稿のテキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし（プリンタで打ち出した原稿も同封のこと），お送りください。

プログラムの説明には，①内容②使いかた・遊びかた③操作方法④プログラムのしくみ（変数表やフローチャートも）⑤プログラムの具体的入力方法，注意点⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点⑦使用機種名⑧言語（バージョン，モードなども）などを書きます。

注1）プログラムは必ずチェックし，ミスを防ぐために2～3本入れてもらえば安心です。

注2）プログラムの説明は，テキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし，念のためプリンタで打ち出したものも同封することが基本ですが，手書き原稿でも受け付けます。その際，できるだけていねいに，マス目のある用紙を使用してください。

注3）フロッピーディスクのラベル，封筒の裏面にも対応機種，言語，プログラム名（ファイル名も），原稿ファイル名，住所，氏名，電話番号を必ず記入してください。

内容はオリジナルのもので，未発表のものに限ります。もし，参考にした記事や本がありましたら，書名，号数，記事名，筆者名，記事のタイトルなども明記しておいてください。

お送りいただいたディスクはお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては，規定の原稿料をお支払いし，掲載誌をお送りいたします。

編集部

★本誌とじ込みの愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。
あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラムコーナー」係（実用，ミュージック・プログラムなどはっきりわかるように書いてください）

PC-FXのソフトが誰でも作れてしまう

PC-FX ゲームアクセラレータ講座

其ノ十一「ブロックくずしゲームを作ろう パート2」の巻

手賀　俊行

みなさん，こんにちは。この時期になると，急に冷えこむ日もありますが，風邪などひかずに頑張ってください。さて，この連載が開始してから，早いもので，次回で1年になります。現在作成しているブロックくずしゲームを今回と次回で完成させ，ちょうど1年でこの連載はいったん終了させていただきます。

今回は主にブロックやボール・壁など，ゲームに必要なオブジェクトのデータを用意して，それらを表示するところまで解説しましょう。実際にブロックくずしゲームとして体裁を整えるのは次回のテーマにするつもりです。

前回は1枚の壁（四角形）を表示して，そこにテクスチャ・マッピングを行なう方法について解説しました。原理は簡単なのですが，複雑なポリゴンに手作業でテクスチャを貼り付けるのはなかなか大変だということがおわかりいただけたでしょうか。

今回は今までの復習を兼ねて，ブロックくずしゲームのブロックを直方体のポリゴンで，ゲーム画面の背景と横の壁を四角形であらわし，ブロックくずしゲームっぽい画面を表示するところまで話をしていきます。

また，DoGAチーム提供のポリゴン・エディターPolyEditをつかって，ブロックをくずすためのボールのポリゴン・データを作成してみましょう。

手始めに直方体を用意しよう

健太君「じゃあ，まずは前回のプログラムに手を加えて，ブロックをあらわす立方体を表示するように変更しようか」

ゆきちゃん「立方体というより，正確には直方体でしょ。立方体のブロックじゃ，ずいぶん格好悪いゲームになっちゃうわよ」

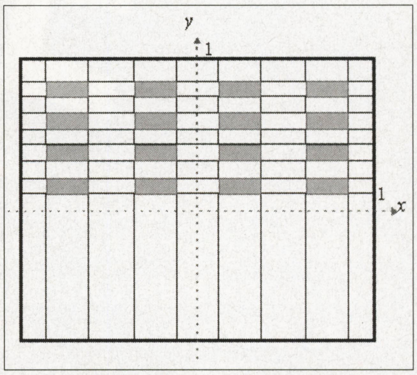
健太君「あっ，そうか。なかなか細かいねえ。…で，とにかく直方体のモデルを一つ定義して，それを使いまわして複数のブロックを表示すればいいんだよね」

ゆきちゃん「でも，なんの考えもなしに，いきなりモデルをプログラムに書き込んじゃ駄目よ」

健太君「大丈夫だよ。ブロックくずしゲームを作るためには，どんなふうにブロックを配置したらいいかって，前もって考えておいたんだから」

ここで健太君はなにやら図を描き始めました。ブロックを画面にどのように配置するか。そしてどのようにブロックとボールの衝突を判定するか。そういったことをゆきちゃんに説明しているようです。

健太君「こういう風に（**第1図**を見てください），画面を縦横に等間隔に区切って考えるんだよ。つまり，こういうこと。



《第1図》ブロックくずしの画面構成

あるブロックが置いてあるとしようよ。そしたら，その横のブロックまでの距離は，ちょうどブロックの横の長さと同じになっているんだ。同様にして，縦にもブロックは等間隔で並んでいるようにする」

ゆきちゃん「うん，なるほど。そうするとブロックを配置するのは案外簡単にできそうね。for文で回せばいいんじゃないかしら」

健太君「それに，ブロックとボールが衝突したかどうかを判定するのも，こういうふうにすれば，そんなに汚いプログラムを組まずにすむと思うよ。要するに，この図（**第1図**）の中で，濃く色が塗られている部分にボールが入ってきたら，ブロックに衝突したという判定をしてブロックを壊せばいいんだ」

ゆきちゃん「わかったわ。衝突判定のプログラムは後で組むとして，まずはブロックの大きさを上手に決めればいいって

わけね」

直方体の大きさを決める

健太君「実を言うと，家でブロックの大体の大きさは考えていたんだ。どのように表示されるかは，まだわからないけど」

ゆきちゃん「ところで，いま思ったんだけどね，さっきの図（**第1図**）では，ブロックを16個表示することになっていたわよね。もしも，ブロックを表示するのに時間がかかると，ゲーム全体の流れがとっても遅くなるんじゃない？」

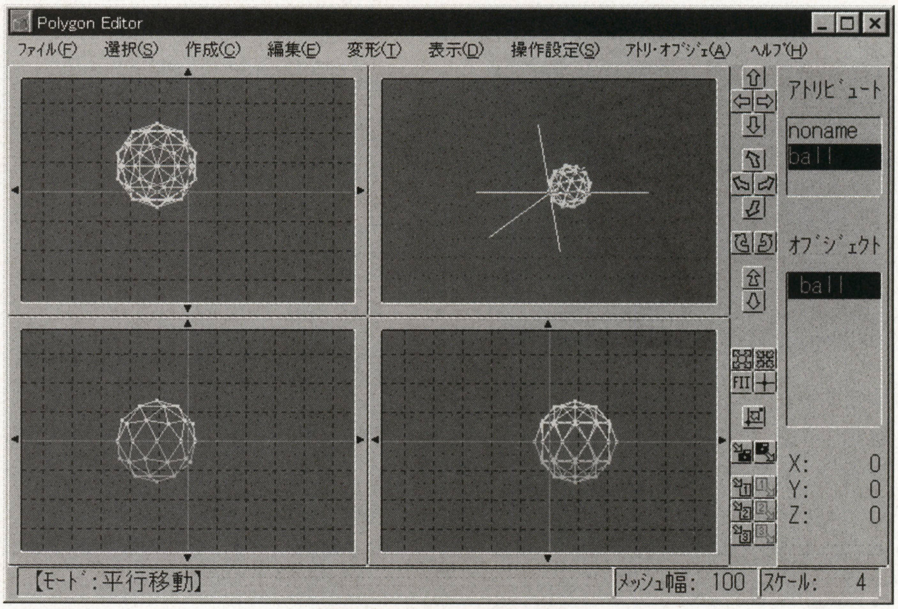
健太君「確かにそうだね。だから，なるべくブロックは拡大とか縮小とかをしないで，平行に移動するだけで表示できるほうが望ましいよね。ちゃんとそれを念頭において大きさを考えてきたから大丈夫」

ゆきちゃん「なんなら16個分のモデルを用意しておいて，それを単に表示するようにしたらどう？」

健太君「それじゃあ，メモリをくっちゃうからなあ。あんまりいいアイデアじゃないと思うよ。それにプログラムも長くなって，組むのが大変になるよ」

ゆきちゃん「それもそうね。じゃあ，健太君が考えてきたのを見せてよ」

健太君「うん。このプログラム（**プログラム・リスト1**）を見てもらえばわかると思う。画面の横（x方向）には0.15の大きさ，縦（y方向）には0.06の大きさにしてあるんだ。ただし，原点から見て，両方の方向にそれぞれ0.15,0.06だけの長さがあるんだから，結局全体として辺の長さは0.3と0.12ということになるね（**第2図**）」



《第3図》PolyEditで球を作成する

ゆきちゃん「もし画面に表示して変だったら，この#defineの部分だけ変更すればいいわけね。じゃあ，とりあえずやってみましょうよ」

複数のブロックを表示する

同じモデルを複数のオブジェクトとして表示する方法については，連載の最初の半年で作成したキューブ・パズルで説明しました。ここでは，簡単におさらいをしておきましょう。

健太君「ところで，ブロックをいくつも表示するのって，どうやるんだっけ？だいぶ前のことだから忘れちゃったよ」

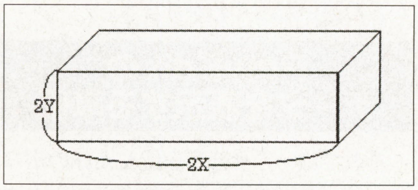
ゆきちゃん「そんなに難しいことじゃないわ。まず，いつもと同じようにダンプ関数FarlDumpTriangleListを使って，モデルの情報をダンプするでしょ。そしたら，そのときに得られたコマンドを，FarlWriteFifoHA関数を何回も使って書き込めばいいのよ。もちろん，オブジェクトにかける幾何変換はそれぞれ異なるものになっているべきだけどね」

健太君「ああ，そうだっけ。じゃあ，こんな感じのfor文を使ってループを回して，その中で変換をかけてFarlWriteFifoHAを呼べばいいのかな」

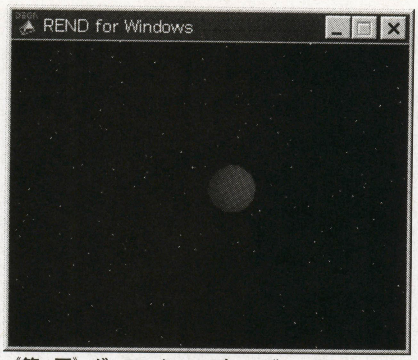
```
for(row = 0.1, i = 0; i < 4; row += 4.0 * Y, i++)
  for(col = -6.0 * X, j = 0; j < 4; col += 4.0 * X, j++)
  {
    /* オブジェクトマトリクスの設定 */
    FarlSetUnitMatrix187();
    FarlTranslate4x4M187(FarlFix187(col),
                FarlFix187(row),
                FarlFix187(-0.5));
    FarlCopyDstToSrc();
    FarlPerseZ4x4M187(FarlFix187(-0.3));
    FarlCopyDstToObj();

    /* 描画コマンドを書き込む */
    FarlWriteFifoHA(cube_buffer, cube_count);
  }
```

```
/* ブロックなどに使う立方体情報のヘッダファイル */

/* ブロック（直方体）の面の数 */
#define CUBE_FACETS   (12)

/* ブロックの各座標軸方向の長さ */
#define X          0.13
#define Y          0.06
#define Z          0.04

/* ブロックの定義 */
float cube_vert[CUBE_FACETS * 3][3] =
{
  /* 面 1 */
  { X,-Y, Z}, { X,-Y,-Z}, { X, Y, Z},
  { X, Y,-Z}, { X, Y, Z}, { X,-Y,-Z},
  /* 面 2 */
  {-X,-Y, Z}, { X,-Y, Z}, {-X, Y, Z},
  { X, Y, Z}, {-X, Y, Z}, { X,-Y, Z},
  /* 面 3 */
  {-X,-Y,-Z}, {-X,-Y, Z}, {-X, Y,-Z},
  {-X, Y, Z}, {-X, Y,-Z}, {-X,-Y, Z},
  /* 面 4 */
  { X,-Y,-Z}, {-X,-Y,-Z}, { X, Y,-Z},
  {-X, Y,-Z}, { X, Y,-Z}, {-X,-Y,-Z},
  /* 面 5 */
  { X, Y, Z}, { X, Y,-Z}, {-X, Y, Z},
  {-X, Y,-Z}, {-X, Y, Z}, { X, Y,-Z},
  /* 面 6 */
  {-X,-Y, Z}, {-X,-Y,-Z}, { X,-Y, Z},
  { X,-Y,-Z}, { X,-Y, Z}, {-X,-Y,-Z}
};

/* 各面の法線ベクトル */
float cube_norm[CUBE_FACETS][3] =
{
  { 1.0, 0.0, 0.0}, { 1.0, 0.0, 0.0}, /* 面 1 */
  { 0.0, 0.0, 1.0}, { 0.0, 0.0, 1.0}, /* 面 2 */
  {-1.0, 0.0, 0.0}, {-1.0, 0.0, 0.0}, /* 面 3 */
  { 0.0, 0.0,-1.0}, { 0.0, 0.0,-1.0}, /* 面 4 */
  { 0.0, 1.0, 0.0}, { 0.0, 1.0, 0.0}, /* 面 5 */
  { 0.0,-1.0, 0.0}, { 0.0,-1.0, 0.0}  /* 面 6 */
};

/* 面の色 */
unsigned short cube_color[CUBE_FACETS] =
{
  0x0802, 0x0802, 0x0802, 0x0802, /* 面 1, 2 */
  0x0802, 0x0802, 0x0802, 0x0802, /* 面 3, 4 */
  0x0802, 0x0802, 0x0802, 0x0802  /* 面 5, 6 */
};
```

《プログラム・リスト1》直方体のデータを含むヘッダファイルcube.h



《第2図》ブロックの大きさ



《第4図》グーローシェーディング

ゆきちゃん「colとrowが各ブロックを移動する量ってことなんでしょ。colがx方向で，rowがy方向なのね。ただ，ノーマル・マトリックスを設定するのを忘れないように気をつけなきゃ。今回は，ブロックには回転がかからないから，みんな同じノーマル・マトリックスを使えばいいのよね。だから，このループの外で設定するようにしましょう」

ボールのポリゴン・データを作成する

これでブロックの表示はできそうです。次にボールのポリゴン・データを準備しましょう。これはPolyEditを利用するのがいいでしょう。

それではPolyEditを起動してください。そして，「作成」メニューから「球」を選び，**第3図**に示されているような大きさの球を作成してください。PolyEditの基本的な使い方はPolyEditに付属のヘルプを読むと書いてあります。

ここで「表示」メニューの「作画」を選ぶと，Windows上でレンダリングを行なってくれます（**第4図**を見てください）。またPC-FXGAが接続してあれば，そちらで表示することもできます。

このオブジェクトをボールとしてゲームで使いたいので，なるべく滑らかに表示してもらいたいですね。そこで，「編集」メニューの「スムースシェーディング」を選んでグーローシェーディングが行なわれるようにしておきましょう。もう一度レンダリングをしてみると，滑らかさの違いがよくわかります。

PolyEditのデータを表示する準備

それでは，さきほど作成した球のポリゴン・データをPC-FXGAで表示できるように，データ形式を変換していきましょう。まずは，「ファイル」メニューの「上書き保存」を選んで，ball.sufという名前で保存します。これは今月のプログラムと同じディレクトリに保存しておくといいでしょう。

次に，PolyEditに付属してきたデータ変換ツールsuf2agcを使って，PC-FXGAが理解できるAGC形式に変換しましょう。MS-DOSまたはMS-DOSプロンプトで，さきほどball.sufを保存したディレクトリに移動し，次のように入力してください。

suf2agc -oball ball.suf ball.atr

すると，ちょっとしたメッセージが表示されて変換が終了します。変換が正しく行なわれれば，同じディレクトリにball.agcというAGCファイルが新しく作成されているはずです。なお，後でC言語のプログラムの中で読み込むために，このファイルの大きさ（バイト数）をファイルマネージャーやエクスプローラーで確かめておいてください。

AGCファイルさえできてしまえば，後はこのファイルをプログラムの中から読み込み，FarlWriteFifoHAでハードウエアに送るだけで，このポリゴンを表示することができます。なお，**プログラム・リスト2**に示したヘッダ・ファイルを後でプログラムの中でインクルードします。

```
/* ボールのポリゴン情報のヘッダファイル */

/* ボールオブジェクトファイルのサイズ */
#define BALL_SIZE 1696 /* 3392 / 2 */

/* ボールのスケール */
#define BALL_SCALE (0.1)

/* ボールオブジェクトファイルのサイズ */
int          ball_count;

/* ボールのオブジェクトデータ */
unsigned short     ball_buf[BALL_SIZE];

/* ボールのデータサイズ */
int ball_count;
```

《プログラム・リスト2》ボールを表示するためのヘッダ・ファイルball.h

側面の壁をつける

ゆきちゃん「まだ準備が残っているのは，ボールが跳ね返る壁と，プレイヤーが操作する小さい板みたなものだけになったわね」

健太君「プレイヤーが操作するやつは，今度パッドの処理をいれるときに一緒にやるとして，今日は周囲の3方向に壁をつけるところまでにしようか。じゃあ，新しくモデルを用意して…」

ゆきちゃん「ねえ，その周囲の壁のことなんだけど，モデルはテクスチャ・マッピングをした壁と共通でいいんじゃない？」

健太君「えっ，でもテクスチャを貼ってあるんだから，それを使ったら変じゃないかな」

ゆきちゃん「だからね，もう1回新しくダンプ関数を呼んでダンプするのよ。ただ，[.1]今までFARL_GTYPE_TXFNだったところを，テクスチャ・マッピングなしのFARL_GTYPE_FCFNに変えてね」

健太君「ははあ，なるほどね。つまり，頂点の情報とか，法線の情報とかを新しく入力する必要はないわけか」

ゆきちゃん「そういうこと。だから，壁を表示するためのデータは**プログラム・リスト3**のようにすればいいと思うわ」

```
/* 壁の情報を格納してあるヘッダファイル */

#define WALL_TEX_SIZE 66855 /* 133710 / 2 */

#define WALL_FACETS  2

/* ゲーム画面の壁の座標 */
#define WALL_X      1.0
#define WALL_Y      1.0
#define WALL_Z      0.0

/* 壁の定義 */
float wall_vert[WALL_FACETS * 3][3] =
{
 {-WALL_X, WALL_Y, WALL_Z},
 {-WALL_X,-WALL_Y, WALL_Z},
 { WALL_X, WALL_Y, WALL_Z},
 { WALL_X,-WALL_Y, WALL_Z},
 { WALL_X, WALL_Y, WALL_Z},
 {-WALL_X,-WALL_Y, WALL_Z}
};

/* 各面の法線ベクトル */
float wall_norm[WALL_FACETS][3] =
{
 { 0.0, 0.0, 1.0}, { 0.0, 0.0, 1.0}
};

/* 壁のカラー情報 */
unsigned short wall_color[WALL_FACETS] =
{
 0x0804, 0x0804
};

/* 面とテクスチャの対応 */
unsigned short wall_texture[WALL_FACETS * 3][2] =
{
 {0, 0}, {0, 255}, {255, 0},
 {255, 255}, {255, 0}, {0, 255}
};
```

《プログラム・リスト3》壁のデータを含むヘッダファイルwall.h

まとめてプログラムにする

さて，以上のことがらをまとめてプログラムにしたものが**プログラム・リスト4**です。同じような計算をする部分を関数にして，若干見やすくしたつもりです。

```
#include <system.h>
#include <nt.h>
#include <farl.h>

#include "wall.h"
#include "cube.h"
#include "ball.h"

/* 関数プロトタイプ */
void Initialize(void);
int  ReadWall(void);
int  ReadBall(void);
void FloatToFix(void);
void DumpModels(void);

/* 光の方向 */
float lightdir[3] = {0.433012, 0.75, 0.5};

/* 壁のテクスチャデータを格納する配列 */
unsigned short wall_buf[WALL_TEX_SIZE];

/* HuC6261 にセットするカラーパレット */
extern unsigned short i5c4yuv_col[];

short          wall_svert[WALL_FACETS * 3][3],
               cube_svert[CUBE_FACETS * 3][3];
short          wall_snorm[WALL_FACETS][3],
               cube_snorm[CUBE_FACETS][3];
unsigned short wall_buffer1[512],
               wall_buffer2[512],
               cube_buffer[512];
int            wall_count1, wall_count2, cube_count;

void main(void)
{
  int          angle, i, j;
  float        col, row, ball_x, ball_y;

  /* 初期化の関数を呼ぶ */
  Initialize();

  /* 画像データを読み込む */
  ReadWall();

  /* ボールデータを読み込む */
  ReadBall();

  /* 最初にバックグラウンドの色をきちんと描くため */
  FarlSwapWindow();

  /* 浮動小数点の配列を固定小数点の配列に変換する */
  FloatToFix();

  /* モデルをダンプする */
  DumpModels();

  /* z 軸を中心に回転しながら表示する（一度ずつ回転させる） */
  for(angle = 0; ; angle += 10)
    {
      /*** 背景となる壁の表示 ***/
      /* ノーマルマトリクスの設定 */
      FarlSetUnitMatrix1015();
      FarlRotateZ3x3M1015(0);
      FarlCopyDstToNrm();
      /* オブジェクトマトリクスの設定 */
      FarlSetUnitMatrix187();
      FarlTranslate4x4M187(0, 0, FarlFix187(-0.55));
      FarlCopyDstToSrc();
      FarlPerseZ4x4M187(FarlFix187(-0.3));
      FarlCopyDstToObj();
      /* 描画コマンドを書き込む */
      FarlWriteFifoHA(wall_buffer1, wall_count1);

      /*** 側面の壁を三つ表示する ***/
      for(i = 0; i < 3; i++)
        {
          /* ノーマルマトリクスの設定 */
          FarlSetUnitMatrix1015();
          FarlRotateY3x3M1015(2700);
          FarlCopyDstToSrc();
          FarlRotateZ3x3M1015(900 * i);
          FarlCopyDstToNrm();
          /* オブジェクトマトリクスの設定 */
          FarlSetUnitMatrix187();
          FarlScale4x4M187(FarlFix187(0.5), FarlFix187(1.0), FarlFix187(1.0));
          FarlCopyDstToSrc();
          FarlRotateY4x4M187(2700);
          FarlCopyDstToSrc();
          FarlTranslate4x4M187(FarlFix187(1.0), 0, FarlFix187(-0.5));
          FarlCopyDstToSrc();
          FarlRotateZ4x4M187(900 * i);
          FarlCopyDstToSrc();
          FarlPerseZ4x4M187(FarlFix187(-0.3));
          FarlCopyDstToObj();
          /* 描画コマンドを書き込む */
          FarlWriteFifoHA(wall_buffer2, wall_count2);
        }

      /*** ブロックの表示 ***/
      /* ノーマルマトリクスの設定 */
      FarlSetUnitMatrix1015();
      FarlRotateX3x3M1015(0);
      FarlCopyDstToNrm();

      for(row = 0.1, i = 0; i < 4; row += 4.0 * Y, i++)
        for(col = -6.0 * X, j = 0; j < 4; col += 4.0 * X, j++)
          {
            /* オブジェクトマトリクスの設定 */
            FarlSetUnitMatrix187();
            FarlTranslate4x4M187(FarlFix187(col),
                                 FarlFix187(row),
                                 FarlFix187(-0.5));
            FarlCopyDstToSrc();
            FarlPerseZ4x4M187(FarlFix187(-0.3));
            FarlCopyDstToObj();

            /* 描画コマンドを書き込む */
            FarlWriteFifoHA(cube_buffer, cube_count);
          }

      /* ボールの表示 */
      /* ノーマルマトリクスの設定 */
      FarlSetUnitMatrix1015();
      FarlRotateX3x3M1015(angle % 3600);
      FarlCopyDstToSrc();
      FarlRotateY3x3M1015(angle % 3600);
      FarlCopyDstToSrc();
      FarlRotateZ3x3M1015(angle % 3600);
      FarlCopyDstToNrm();

      ball_x = ball_y = (float)(angle % 3600) / 3600.0;

      /* オブジェクトマトリクスの設定 */
      FarlSetUnitMatrix187();
      FarlScale4x4M187(FarlFix187(BALL_SCALE),
                       FarlFix187(BALL_SCALE),
                       FarlFix187(BALL_SCALE));
      FarlCopyDstToSrc();
      FarlRotateX4x4M187(angle % 3600);
      FarlCopyDstToSrc();
      FarlRotateY4x4M187(angle % 3600);
      FarlCopyDstToSrc();
      FarlRotateZ4x4M187(angle % 3600);
      FarlCopyDstToSrc();
      FarlTranslate4x4M187(FarlFix187(ball_x),
                           FarlFix187(ball_y),
                           FarlFix187(-0.5));
      FarlCopyDstToSrc();
      FarlPerseZ4x4M187(FarlFix187(-0.3));
      FarlCopyDstToObj();

      /* 描画コマンドを書き込む */
      FarlWriteFifoHA(ball_buf, ball_count / 2);

      /* 描画の結果が見えるようにバッファをスワップする */
      FarlSwapWindow();
    }
}

void Initialize(void)
{
  struct NT_PLO plo;
  struct NT_PRI pri;

  /* PC-FXGA (HuC6261, HuC6270, HuC6271, HuC6272) の初期化 */
  init_nt();
  init_rainbow();
  init_king();
  init_soundbox();
  init_70();
  pri.pri0 = 0x0176;
  pri.pri1 = 0x2345;
  set_nt_pri(&pri);
  plo.cpo0 = (128 << 8);
  plo.cpo1 = plo.cpo2 = plo.cpo3= 0;
  set_pallet_offset(&plo);
  set_nt_mode(line263);
  dispon(spr | bg);
  write_pallet_datas(0, i5c4yuv_col, 512);

  /* HuC6273 の初期化 */
  FarlInit();
  FarlSetTEControlReg(FARL_TE_ICM | FARL_TE_LTEN);
  FarlSetPEICMaskReg(FARL_ICMASK_I5C4);
  FarlSetLightCoef(FarlFix1015(0.3),
                   FarlFix1015(0.9), 0,
                   FarlFix1015(1.0), 0);
  FarlSetLight(FARL_SET_LIGHT1, FarlFix1015(lightdir[0]),
               FarlFix1015(lightdir[1]), FarlFix1015(lightdir[2]));
  FarlSetPEClearColorReg(0x800);
}

int ReadWall(void)
{
  int          fp, i, count;

  /* 「読み込み中」の表示 */
  pio_putstr( "AIC file (wall) loading..." );
  /* ファイルのオープン */
  fp = pio_fopen( "bg2.aic" , "rb" );
  if(fp == -1)
    {
      pio_putstr( "¥nCannot open AIC file.¥n" );
      return(0);
    }
  /* データサイズの読み込み（ヘッダー部分） */
  i = pio_fread(fp, 4, (char *)(&count));
  if(i < 4)
    {
      pio_putstr( "¥nAIC file read error.¥n" );
      return(0);
    }
  /* 画像データの読み込み */
  i = pio_fread(fp, count, (char *)wall_buf);
  if(i < count)
    {
      pio_putstr( "¥nAGC file read error.¥n" );
      return(0);
    }
  FarlSetPETextureReg(0);
  FarlWriteFifoHA(wall_buf, count / 2);
  pio_putstr( "done.¥n" );
  return(1);
}

int ReadBall(void)
{
  int  fp, i;

  /* 「読み込み中」の表示 */
  pio_putstr( "AGC file (ball) loading..." );
  /* ファイルのオープン */
  fp = pio_fopen( "ball.agc" , "rb" );
  if(fp == -1)
    {
      pio_putstr( "¥nCannot open AGC file.¥n" );
      return(0);
    }
  /* データサイズの読み込み（ヘッダー部分） */
  i = pio_fread(fp, 4, (char *)(&ball_count));
  if(i < 4)
    {
      pio_putstr( "¥nAGC file read error.¥n" );
      return(0);
    }
  /* 画像データの読み込み */
  i = pio_fread(fp, ball_count, (char *)ball_buf);
  if(i < ball_count)
    {
      pio_putstr( "¥nAGC file read error.¥n" );
      return(0);
    }
  pio_putstr( "done.¥n" );
  return(1);
}

void FloatToFix(void)
{
  int    i;

  for(i = 0; i < WALL_FACETS; i++)
    {
      wall_svert[i * 3 + 0][0] = FarlFix1015(wall_vert[i * 3 + 0][0]);
      wall_svert[i * 3 + 0][1] = FarlFix1015(wall_vert[i * 3 + 0][1]);
      wall_svert[i * 3 + 0][2] = FarlFix1015(wall_vert[i * 3 + 0][2]);

      wall_svert[i * 3 + 1][0] = FarlFix1015(wall_vert[i * 3 + 1][0]);
      wall_svert[i * 3 + 1][1] = FarlFix1015(wall_vert[i * 3 + 1][1]);
      wall_svert[i * 3 + 1][2] = FarlFix1015(wall_vert[i * 3 + 1][2]);

      wall_svert[i * 3 + 2][0] = FarlFix1015(wall_vert[i * 3 + 2][0]);
      wall_svert[i * 3 + 2][1] = FarlFix1015(wall_vert[i * 3 + 2][1]);
      wall_svert[i * 3 + 2][2] = FarlFix1015(wall_vert[i * 3 + 2][2]);

      wall_snorm[i][0] = FarlFix1015(wall_norm[i][0]);
      wall_snorm[i][1] = FarlFix1015(wall_norm[i][1]);
      wall_snorm[i][2] = FarlFix1015(wall_norm[i][2]);
    }

  for(i = 0; i < CUBE_FACETS; i++)
    {
      cube_svert[i * 3 + 0][0] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 0][0]);
      cube_svert[i * 3 + 0][1] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 0][1]);
      cube_svert[i * 3 + 0][2] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 0][2]);

      cube_svert[i * 3 + 1][0] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 1][0]);
      cube_svert[i * 3 + 1][1] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 1][1]);
      cube_svert[i * 3 + 1][2] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 1][2]);

      cube_svert[i * 3 + 2][0] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 2][0]);
      cube_svert[i * 3 + 2][1] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 2][1]);
      cube_svert[i * 3 + 2][2] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 2][2]);

      cube_snorm[i][0] = FarlFix1015(cube_norm[i][0]);
      cube_snorm[i][1] = FarlFix1015(cube_norm[i][1]);
      cube_snorm[i][2] = FarlFix1015(cube_norm[i][2]);
    }
}

void DumpModels(void)
{
  wall_count1 = FarlDumpTriangleList(FARL_GTYPE_TXFN, WALL_FACETS,
                                     (unsigned short *)wall_svert,
                                     (unsigned short *)wall_snorm,
                                     (unsigned short *)0,
                                     (unsigned short *)wall_texture,
                                     (unsigned short *)wall_buffer1);

  wall_count2 = FarlDumpTriangleList(FARL_GTYPE_FCFN, WALL_FACETS,
                                     (unsigned short *)wall_svert,
                                     (unsigned short *)wall_snorm,
                                     (unsigned short *)wall_color,
                                     (unsigned short *)0,
                                     (unsigned short *)wall_buffer2);

  cube_count = FarlDumpTriangleList(FARL_GTYPE_FCFN, CUBE_FACETS,
                                    (unsigned short *)cube_svert,
                                    (unsigned short *)cube_snorm,
                                    (unsigned short *)cube_color,
                                    (unsigned short *)0,
                                    (unsigned short *)cube_buffer);
}
```

《プログラム・リスト4》今回のプログラムmain.c

```
fxcc -I¥fxga¥include -C i5c4_col.c
fxcc -I¥fxga¥include -o %1 -LK" -I ¥fxga¥lib" %1.c i5c4_col.o -lpiolib -llibfarl -llibasl -lvlib
```

《プログラム・リスト5》バッチ・ファイルmk.bat

なお，実行方法は次のようになります。

① i5c4_col.cを¥fxga¥sample¥commonからコピーしてくる。

② **プログラム・リスト5**のようなバッチファイルmk.batを作成する。

③ MS-DOS上でmk mainと入力してコンパイルをする。

④ fxdbを起動して実行する。

実行すると，（意味もなく）ボールだけが斜めに動いていき，画面の端までくるとまた中央に戻ります。

次回（最終回）は，今回のプログラムに，パッドやブロックの消去などの処理を加えて，ブロックくずしゲームとしての体裁を整える予定です。

ゲーム制作・教材制作に役立つ楽しく学べるテーマを満載！

先生と生徒のための BASICプログラミング講座

《Windowsマシン・PC-9801／9821シリーズ・FM TOWNS対応》

TEXT & PROGRAMMING●東 幸太

第55回　君のパソコンで3次元グラフィック表示を実現しよう！

最近発売される家庭用ゲーム機のソフトを見ると，驚くほど3D[*1]ゲームが増えていることに気づきます。一般に“3D”と呼んでいますが，これは3次元グラフィック表示を実現していることを意味しているのです。

今回は，パソコンで3次元グラフィックスの表示方法について紹介し，ゲームを作成してみることにしましょう。

3次元グラフィックスは何に使う？

ニンテンドウ64の『マリオ64』を代表に，最近では立体的な表示を行なうゲームが増えてきました。これらのゲームでは，実際に人間の位置が変わった場合に，どのように見えるかを計算して表示を行なっています。一般に，これを“3次元グラフィックス”と呼びます。

この3次元グラフィックスは，実にさまざまな用途で使われています。ちょっと考えただけでも，映画やテレビなどの映像や，バーチャル・リアリティ，コンピュータ・ゲームなどなど，その活用範囲はこれからも広がり続けるでしょう。

エンターテインメント以外でも，3次元グラフィックスは昔から利用されています。X，Y，Zなど，三つの座標軸が存在するグラフ表示や，一般的なグラフの時間変化を表示するような場合にも，効果的に使われているのです。

座標変換って何？

3次元グラフィックスは，基本的につぎのような処理を行ないます。

まず，表示する物体の座標を，3次元空間から2次元空間に投影します。その結果を，2次元である画面上に表示するわけです。

このように，3次元空間上の座標を，2次元空間上に変換することを“座標変換”と呼びます。

このような座標変換には，いくつかの方法が存在します。ここでは，もっとも簡単と思われる方法について紹介しましょう。

まず，**第1図**を見てください。このように，3次元空間上の座標点A(x, y, z)が存在し，これを座標原点から眺めた場合を考えます。

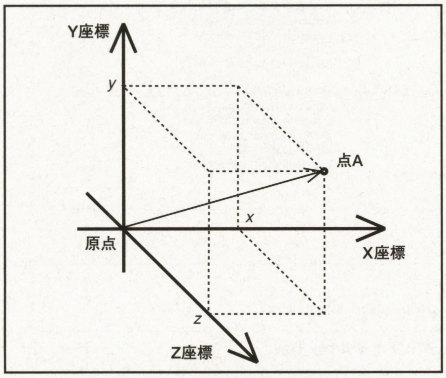
第2図のように，座標点Aと原点のあいだに，点Aを投影するスクリーン平面があるとします。このスクリーン平面上での点Aの座標(h, v)は，つぎのように計算できるのです。なお，スクリーン平面はX座標軸とY座標軸にそれぞれ平行なものとします。

$$h = x \cdot \frac{s}{z}$$

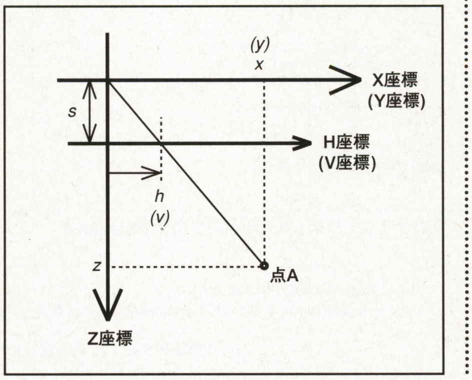
$$v = y \cdot \frac{s}{z}$$

この二つの式を使えば，3次元空間上の座標点を，2次元空間であるスクリーン平面上の座標点に変換できるわけです。

どちらの式にも分母にzが含まれていることから，視点が存在する原点から離れるほど，スクリーン中央に寄ってくることになります。

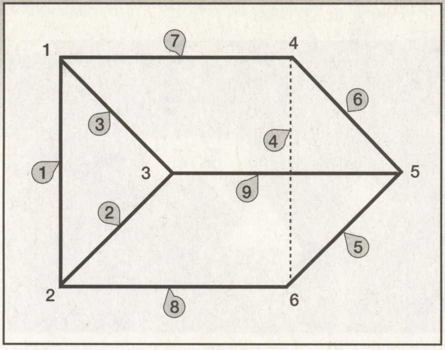


《第1図》3次元空間上の点を考えてみる

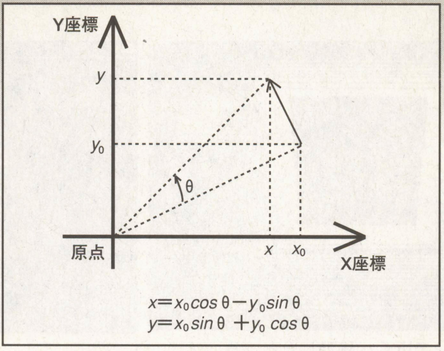


《第2図》スクリーン平面上での座標

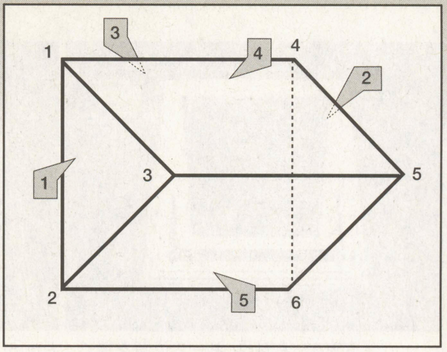
*1 3D
three dimensionの略。dimensionとは数学用語で【次元】という意味を持つ。2次元がXY軸の平面を表すのに対し，3次元はXYZ軸の空間を表している。ちなみに，任天堂はこれを「さんでぃ」と呼んでいるが，「スリーディー」と呼ぶほうが普通だと思う。



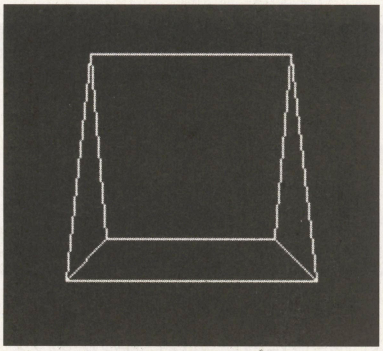
《第3図》リスト1で表示する物体と，その線と頂点の番号

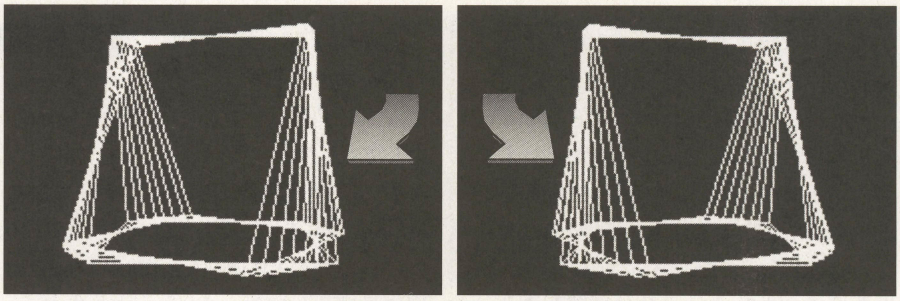


《第4図》座標回転はこうする！



《第5図》頂点と面の番号を考える


《写真1》リスト1の起動画面。ワイヤ・フレームの場合は，手前の面と奥の面の区別がつきにくくなるケースが多く，表現能力自体は劣る。しかし，表示のために必要な処理が軽いために高速処理ができる


《写真2》左が④キー，右が⑥キーで回転させたところ

ワイヤ・フレーム表示を実現！

座標変換を行なったあとは，スクリーン平面上に投影した座標点を利用して，グラフィック表示を行なうことになります。ここでは，まず“ワイヤ・フレーム”と呼ばれる表示を行なってみましょう。

3次元空間で直線になっている部分は，2次元空間に座標変換を行なったあとも，同じく直線となります。そこで，表示すべき物体をラインによって構成し，2次元空間上に変換したあとにラインによって表現する方法が考えられます。このような表示方法を，“ワイヤ・フレーム方式”と呼んでいます。

ワイヤ・フレームによって3次元グラフィック表示を行なうプログラムとして，**リスト1**を用意しました。

このプログラムでは，**第3図**のような物体をワイヤ・フレームによって表示します。実行すると，まずはその物体が表示されます(**写真1**)。

ここで④⑥キーを使って，物体を回転させることができます(**写真2**)。また②⑧キーで，物体間の距離を調整することが可能です。スペース・キーを押すと，プログラムを終了します。

ワイヤ・フレームによって表示を行なう場合，

●ワイヤ・フレームの頂点の座標
●どの頂点同士を結ぶか

という，二つの情報を取り扱う必要があります。

このプログラムでは，座標については配列変数*X*，*Y*，*Z*に，線を結ぶのは配列変数*L1*，*L2*によって管理しています。*X*，*Y*，*Z*は添え字が頂点の番号になり，*L1*，*L2*については添え字が線の番号になるわけです。また，**第3図**のように番号をふり，このデータをプログラム中に記述しています。

物体を見る方向が異なる場合は，物体を回転させる必要があります。このプログラムでは，見る方向は平面上でしか考えていません。ですから，X方向とZ方向についての，平面での回転を実行します。座標点の回転は，**第4図**のような式によって行ないます。

物体の位置や見る角度を変えてみて，実際に表示の変化を確認してみてください。

ポリゴン表示は実現できるか？

ワイヤ・フレーム表示は，ラインを描くだけなので，高速な表示が可能です。しかし，物体が透きとおったように見えてしまうため，見る角度によっては物体の凹凸がはっきりしません。また，複数の物体がある場合には，位置関係がわからなくなりがちです。

このワイヤ・フレームの考えかたを一歩進めて，面によって物体を表示する方法があります。これが，一般的に“ポリゴン表示”と呼ばれるものです。

現在の3次元グラフィックス作品にも，ポリゴン表示を基本としているものが多数存在します。また，家庭用ゲーム機などで使われているのも，このポリゴン表示です。

ポリゴン表示では，表示する単位が面になります。ここでは，表示単位を3角形，あるいは4角形の面としましょう。**第3図**の物体は，**第5図**のようになります。ワイヤ・フレームの場合と同様に，この面に番号をふってやれば，面の管理が行なえるわけです。

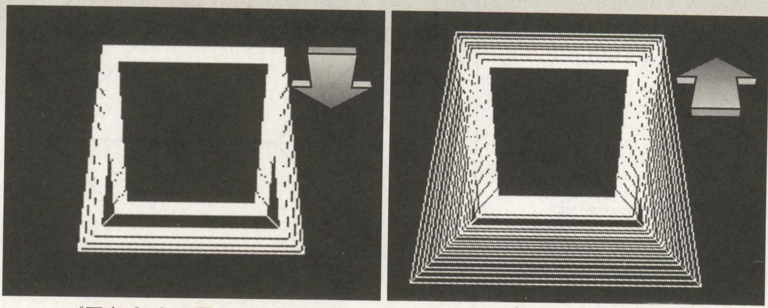
実際に表示する場合は，手前の面が奥の面を隠すように表示する必要があります。これを行なわないと，遠くの面が手前の面よりも視点に近いように表示されてしまうのです。

回避する方法としては，

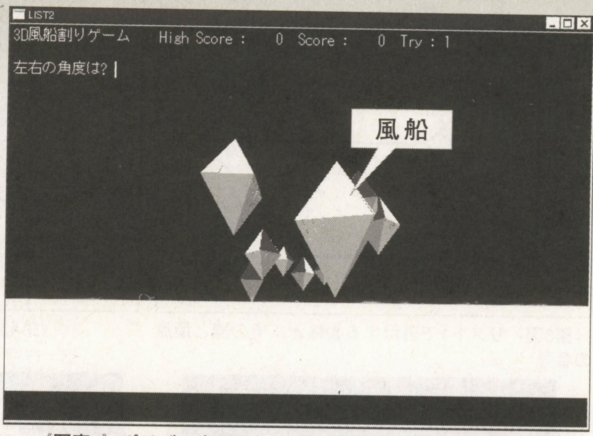
①Zバッファ[*2]を利用して，それよりも手前のものだけを表示する
②面を遠くのものから順番に描いていく

という2種類があります。

①は，面が交差していても正しい表



《写真3》左が ② キーで位置を遠く，右が ⑧ キーで近くへ移動したところ



《写真4》ポリゴン表示による『3D風船割りゲーム』起動画面

示が行なえますが，Zバッファの計算に時間がかかるという欠点があります。

一方，②の場合は，面が交差していたりするときに正確な表示が行なえません。しかし，表示する面の構成を工夫すれば，これはほとんど問題にはならないでしょう。また，表示する物体が簡単な構成であれば，十分に機能します。

そこで，今回は②の方法を利用して，ゲームを作成してみましょう。

3D風船割りゲームで遊ぼう!

それでは，ポリゴン表示を実際に利用したゲーム『3D風船割りゲーム』を紹介します。

リスト2を実行すると，**写真4**のような画面が表示されます。画面中央にある，空中に浮いている風船に，石を当てて割ってください。石は，1回のゲームで5回投げられます。遠くの風船を割るほど，高得点があたえられます。

石を投げるには，毎回角度を聞かれます。最初に左右の角度，つぎに上下の角度を入力してください。

左右の角度は，まっすぐ投げるときは「0」になります。そして，向かって右10度に投げたいときは「10」，向かって左30度に投げるときは「－30」と入力します。

上下の角度は，水平方向が「0」，真上に投げるときは「90」となります。45度に投げると，一番遠くまで飛んでいくことになります。ちなみに，投げる速度はいつも一定です。

入力が完了すると，石の軌跡が表示され，風船に命中すれば得点になります。石は重力の影響を受け，放物線を描きながら飛んでいきます。

このゲームでは，地面と風船をポリゴンによって表示しています。風船は正8面体として表示し，視点から面の中心までの距離によって描く順番を変更して，手前の面が表にくるようにしています。

まとめ

最近の3次元グラフィックスの発達は，非常にめざましいものがあります。非リアルタイムであれば，本物と見まちがうクオリティが実現されているといっていいでしょう。

また，ゲームを見ても，リアルタイムでもかなりの表現能力があります。

パソコンの処理能力も高くなってきたため，3次元表示もそれほどむずかしくなくなってきました。2次元ではつまらなかったり見にくかったりするような場合は，3次元での表示を考えてみるとよいでしょう。ぜひ，あなたも挑戦してみてください。

---

*2　Zバッファ
表示する画素の深さを記録する，一種の記憶エリアのこと。計算に時間がかかるので，最近の高速処理が可能なハードウエアでようやく使われるようになった。

《リスト1》ワイヤ・フレームによって3次元グラフィック表示を行なうプログラム・リスト

```
10 WIDTH "scrn:",80 'N88BASICは 10 WIDTH 80,25:SCREEN 3:COLOR ,,,,2:CLS
3／F-BASIC386は 10 WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
20 DIM X(20),Y(20),Z(20),L1(20),L2(20),H(20),V(20)
30 DIM XX(20),YY(20),ZZ(20)
40 DIM XXX(20),YYY(20),ZZZ(20)
50 DIM CC(7)
60 FOR I=0 TO 7
70  CC(I)=I*2+1 'N88BASICとF-BASIC386は 70 CC(I)=I
80 NEXT
90 READ XYZN
100 FOR I=1 TO XYZN '座標データ読み込み
110  READ X(I),Y(I),Z(I)
120 NEXT
130 READ LN
140 FOR I=1 TO LN '線データ読み込み
150  READ L1(I),L2(I)
160 NEXT
170 R=0 '見る角度
180 L=500 '見る距離
190 VY=100 '見る高さ
200 SZ=250 'スクリーンまでの距離
210 F=0
220 WHILE F=0
230  LINE(0,0)-(639,399),PSET,0,BF 'N88BASICはPSET,をとる
240  RR=R*3.1416/180
250  CR=COS(RR)
260  SR=SIN(RR)
270  FOR I=1 TO XYZN '見る角度に応じて物体の座標を回転
280   XX(I)=X(I)*CR-Z(I)*SR
290   YY(I)=Y(I)
300   ZZ(I)=X(I)*SR+Z(I)*CR
310  NEXT
320  FOR I=1 TO XYZN '距離に応じて物体の座標を移動
330   XXX(I)=XX(I)
340   YYY(I)=YY(I)-VY
350   ZZZ(I)=ZZ(I)+L
360  NEXT
370  FOR I=1 TO XYZN '3次元→2次元変換
380   H(I)=XXX(I)*SZ/ZZZ(I)+320
390   V(I)=200-YYY(I)*SZ/ZZZ(I)
400  NEXT
410  FOR I=1 TO LN
420   LINE(H(L1(I)),V(L1(I)))-(H(L2(I)),V(L2(I))),PSET,CC(7) 'N88BASICは
PSET,をとる
430  NEXT
440  KF=0
450  WHILE KF=0
460   K$=INKEY$ 'キー入力に応じて表示パラメータ変更
470   IF K$="4" THEN R=R+5:KF=1
480   IF K$="6" THEN R=R-5:KF=1
490   IF K$="2" THEN L=L+10:KF=1
500   IF K$="8" THEN L=L-10:KF=1
510   IF K$=" " THEN F=1:KF=1
520  WEND
530 WEND
540 END
550 DATA 6
560 DATA -100,200,0
570 DATA -100,0  ,-100
580 DATA -100,0  ,100
590 DATA  100,200,0
600 DATA  100,0  ,-100
610 DATA  100,0  ,100
620 DATA 9
630 DATA 1,2, 2,3, 3,1
640 DATA 4,5, 5,6, 6,4
650 DATA 1,4, 2,5, 3,6
```

《リスト2》『3D風船割りゲーム』のプログラム・リスト

```
10 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
20 WIDTH "scrn:",80 'N88BASICは 20 WIDTH 80,25:SCREEN 3:COLOR ,,,,2:CLS
3／F-BASIC386は 20 WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
30 DT=.2
40 G=1
50 DIM P(20,4),L(20) '面データ
60 DIM X(20),Y(20),Z(20) '頂点データ
70 DIM XX(20),YY(20),ZZ(20)
80 DIM XXX(20),YYY(20),ZZZ(20)
90 DIM BX(10),BY(10),BZ(10),BF(10) '風船の座標
100 DIM CC(7)
110 FOR I=0 TO 7
120  CC(I)=I*2+1 'N88BASICとF-BASIC386は 120 CC(I)=I
130 NEXT
140 READ XYZN
150 FOR I=1 TO XYZN '座標データ読み込み
160  READ X(I),Y(I),Z(I)
170 NEXT
180 READ PN
190 FOR I=1 TO PN '面データ読み込み
200  FOR J=1 TO 4
210   READ P(I,J)
220  NEXT
230 NEXT
240 HISCORE=0
250 SZ=250 'スクリーンまでの距離
260 WHILE -1
270  SCORE=0
280  GOSUB *INIT
290  FOR TRY=0 TO 4
300   GOSUB *MAKESTAGE
310   GOSUB *SHOOT
320  NEXT
330  GOSUB *GAMEOVER
340 WEND
350 END
360 *INIT
370 FOR I=1 TO 10 '風船の位置を決定
380  BX(I)=RND(1)*600-300
390  BY(I)=RND(1)*200+100
400  BZ(I)=RND(1)*50+1800-I*150
410  BF(I)=1
420 NEXT
430 RETURN
440 *MAKESTAGE
450 LINE(0,0)-(639,299),PSET,0,BF 'N88BASICはPSET,をとる
460 LINE(0,300)-(639,399),PSET,CC(6),BF 'N88BASICはPSET,をとる
470 GOSUB *PUTSCORE
480 FOR I=1 TO 10 '風船を表示
490  RR=RND(1)*3.1416
500  CR=COS(RR)
510  SR=SIN(RR)
520  FOR J=1 TO XYZN '風船を適当に回転させておく
530   XX(J)=X(J)*CR-Z(J)*SR
540   YY(J)=Y(J)
550   ZZ(J)=X(J)*SR+Z(J)*CR
560  NEXT
570  FOR J=1 TO XYZN '風船の位置を平行移動
580   XXX(J)=XX(J)+BX(I)
590   YYY(J)=YY(J)+BY(I)
600   ZZZ(J)=ZZ(J)+BZ(I)
610  NEXT
620  FOR J=1 TO XYZN '3次元→2次元変換
630   H(J)=XXX(J)*SZ/ZZZ(J)+320
640   V(J)=300-YYY(J)*SZ/ZZZ(J)
650  NEXT
660  FOR J=1 TO PN
670   SUMX=0 '3頂点の座標の平均を取る
680   SUMY=0
690   SUMZ=0
700   FOR K=1 TO 3
710    SUMX=SUMX+XXX(P(J,K))
720    SUMY=SUMY+YYY(P(J,K))
730    SUMZ=SUMZ+ZZZ(P(J,K))
740   NEXT
750   SUMX=SUMX/3
760   SUMY=SUMY/3
770   SUMZ=SUMZ/3
780   L(J)=SQR(SUMX*SUMX+SUMY*SUMY+SUMZ*SUMZ) '平均を取った点と原点との距離を
計算
790  NEXT
800  FOR J=1 TO PN-2
810   FOR K=J+1 TO PN
820    IF L(J)<L(K) THEN GOSUB *SORT '遠い順番でソート
830   NEXT
840  NEXT
850  FOR J=1 TO PN
860   X0=H(P(J,1)) '面表示
870   Y0=V(P(J,1))
880   X1=H(P(J,2))
890   Y1=V(P(J,2))
900   DX=(H(P(J,3))-X1)
910   DY=(V(P(J,3))-Y1)
920   IF ABS(DX)>ABS(DY) THEN DD=ABS(DX)*1.5 ELSE DD=ABS(DY)*1.5
930   DX=DX/DD
940   DY=DY/DD
950   FOR JJ=0 TO DD
960    IF BF(I)>0 THEN LINE(X0,Y0)-(X1,Y1),PSET,CC(P(J,4)) 'N88BASICは
PSET,をとる
970    X1=X1+DX
980    Y1=Y1+DY
990   NEXT
1000  NEXT
1010 NEXT
1020 RETURN
1030 *SORT
1040 FOR II=1 TO 4 'パラメータの入れ替え
1050  PB=P(J,II)
1060  P(J,II)=P(K,II)
1070  P(K,II)=PB
1080 NEXT
1090 LL=L(J)
1100 L(J)=L(K)
1110 L(K)=LL
1120 RETURN
1130 *PUTSCORE
1140 IF SCORE>HISCORE THEN HISCORE=SCORE
1150 LOCATE 0,0
1160 PRINT USING "3D風船割りゲーム     High Score : ####  Score : ####  Try
: #";HISCORE;SCORE;TRY+1
1170 RETURN
1180 *GAMEOVER
1190 LOCATE 36,7
1200 PRINT "Game  Over"
1210 WHILE INKEY$<>" "
1220 WEND
1230 RETURN 'N88BASICは 1230 LOCATE 36,7:PRINT "            ":RETURN
1240 *SHOOT
1250 LOCATE 0,2
1260 INPUT "左右の角度は";RH
1270 INPUT "上下の角度は";RV
1280 STX=0
1290 STY=0
1300 STZ=SZ
1310 VV=100
1320 VY=VV*SIN(RV*3.1416/180) '3次元のそれぞれの方向の速度を求める
1330 VZ0=VV*COS(RV*3.1416/180)
1340 VX=VZ0*SIN(RH*3.1416/180)
1350 VZ=VZ0*COS(RH*3.1416/180)
1360 F=0
1370 WHILE F=0
1380  STX=STX+VX*DT '速度によって位置を変更
1390  STY=STY+VY*DT
1400  STZ=STZ+VZ*DT
1410  VY=VY-G*DT '重力による影響
1420  IF STZ>SZ THEN GOSUB *PUTSTONE
1430  IF STY<0 THEN F=1
1440  FOR I=1 TO 10
1450   IF SQR((BX(I)-STX)*(BX(I)-STX)+(BY(I)-STY)*(BY(I)-STY)+(BZ(I)-
STZ)*(BZ(I)-STZ))<100 AND BF(I)>0 THEN GOSUB *HIT
1460  NEXT
1470 WEND
1480 WHILE INKEY$=""
1490 WEND
1500 RETURN
1510 *PUTSTONE
1520 H=STX*SZ/STZ+320
1530 V=300-STY*SZ/STZ
1540 R=50*SZ/STZ
1550 CIRCLE(H,V),R,CC(4)
1560 RETURN
1570 *HIT
1580 BEEP
1590 SCORE=SCORE+BZ(I)/10
1600 GOSUB *PUTSCORE
1610 BF(I)=-1
1620 RETURN
1630 REM 頂点の個数
1640 DATA 6
1650 REM X,Y,Z座標
1660 DATA 0,100,0
1670 DATA -50,0,-50
1680 DATA -50,0,50
1690 DATA 50,0,50
1700 DATA 50,0,-50
1710 DATA 0,-100,0
1720 REM 面の個数
1730 DATA 8
1740 REM 頂点の番号(三つ)とカラーコード
1750 DATA 1,2,5,1
1760 DATA 1,4,5,5
1770 DATA 1,3,4,1
1780 DATA 1,2,3,5
1790 DATA 6,2,5,2
1800 DATA 6,4,5,3
1810 DATA 6,3,4,2
1820 DATA 6,2,3,3
```

◆ リスト入力の注意 ◆

ここに掲載しているプログラム・リストは，F-BASIC for Windowsに対応しています。F-BASIC for Windowsは，別冊『F-BASIC for Windowsプログラミングのすべて』（価格2,600円）や，本誌姉妹誌『オリジナル・ゲームGRANDPRIX2』（価格980円）に導入後期間限定版が収録されています。

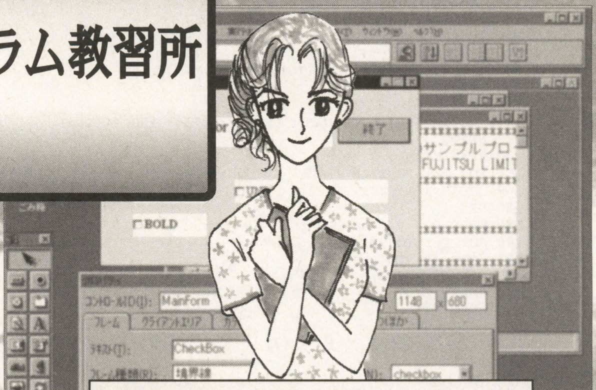
PC-9801／9821シリーズの『N88日本語BASIC（86）』で入力する場合は注釈に「N88BASICは」とあるところのみ，FM TOWNSの『F-BASIC386』は注釈に「F-BASIC386は」とあるところのみ修正してください。

他の機種でも，画面表示部分に注意すれば，移植は簡単に行なえます。

Windowsでこれまでの BASICプログラミング資産が生かせる！

F-BASIC for Windows プログラム教習所 リターンズ

エフ・ベーシック　フォー　ウィンドウズ



第6段階　最新バージョンF-BASIC for Windows95登場！

TEXT & PROGRAMMING●かんのゆうき

■F-BASIC for Windows95
価格35,000円
■対応環境：日本語Windows3.1／95
メモリ16Mバイト以上
HDD空き容量23Mバイト以上
■問い合わせ先
富士通ミドルウェア株式会社
9:00〜12:00／13:00〜17:00（土日祝をのぞく）
☎045-471-0282

もう，すっかり秋ですね。秋の夜長は，プログラミングに最適。F-BASIC for Windows（以降F-BASIC Winと略）で，Windowsプログラミングを堪能しましょう。

前回お知らせしたように，今月はF-BASIC Winの最新バージョンを紹介していきたいと思います。

え？　まだF-BASIC for Windowsを知らない？

まずは，「F-BASIC Winって何？」という人や，これから購入しようと思っている人のために，F-BASIC Winについて少しおさらいをしておきましょう。

第一の特徴としてあげられるのは，これまでのBASIC言語である『N88日本語BASIC（PC-98シリーズ用）』や『F-BASIC386（FM TOWNS用）』の知識が，そのまま使えるということです。

他のWindows上で動く言語，たとえば『Visual Basic（ビジュアル・ベーシック）』などは，“BASIC”という名前こそ付いていますが，N88日本語BASICなどとは構造がかなり異なります（コラム参照）。そのため，まずWindowsプログラムの基本を学んでから，プログラミングをしなければならないのです。

しかし，F-BASIC Winでは，N88日本語BASICやF-BASIC386などの命令が，ほとんどそのまま使えます。これまでPC-98シリーズなどでプログラミングの経験があれば，すぐにWindowsプログラムを作ることができるわけです（**第1図**）。また，そのためのツールも数多く用意されています（**第2図**）。

作ったプログラムはどのWindowsマシンでも動く！

第二の特徴として，実行形式のファイルが作れることがあげられます。

これにより，自分で作ったゲームなどを友達に遊んでもらう場合，その人はF-BASIC Winをべつに用意する必要はありません。パソコンにWindows95が入っていれば，そのまま遊んでもらうことができます。

Visual Basicなどでも，DLLファイルを添付して実行形式ファイルを配布するようにしています。もちろん，F-BASIC WinでもDLLを一緒に配布することもできますが，作ったプログラムをまとめて1本にしてしまうことも可能なのです（**第3図**）。

プログラムがカンタンに作成できるので，初心者の人，またこれからプログ

BASICって何だろう？

F-BASIC Winで使われている“BASIC（ベーシック）”とは，一体何でしょうね？

一般に，プログラミング言語には，

- **アセンブラ**…一番ハードに近い言語。高速だが，プログラムはむずかしい。
- **fortran（フォートラン）**…最初の高級言語システム。主に科学技術計算に用いられた。
- **COBOL（コボル）**…事務処理用の言語として活用されたもの。
- **ALGOL（アルゴル）**…科学技術計算用言語で，ブロック構造を持つことが特徴。
- **PL／1（ピーエル・ワン）**…fortranとALGOLの特徴を生かしつつ，ブロック構造を持つシステム。
- **Pascal（パスカル）**…教育用として考えられた言語。Delphiなどで採用。

などがあり，最近では，

- **C（シー）**…構造化された，アセンブラに近い言語。
- **C++（シー・プラスプラス）**…C言語をオブジェクト指向に拡張したもの。
- **Java（ジャヴァ）**…サンマイクロシステムズが開発した言語。ホームページ作成にも利用されている。

などが登場してきました。

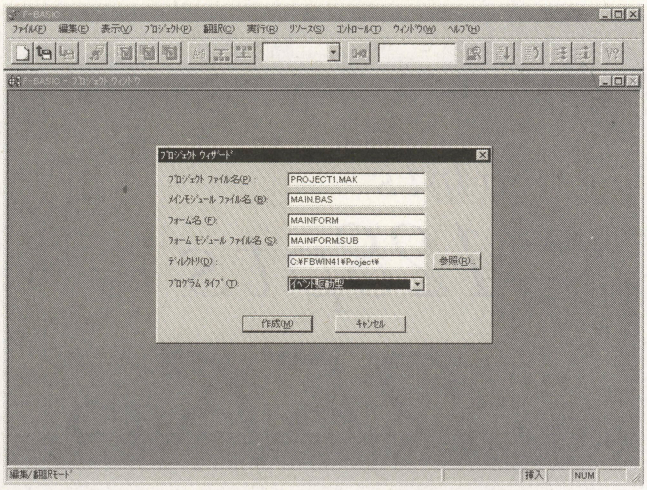
この中でもBASICは，はじめてプログラムする人向けに開発された，比較的人間の言葉に近い言語（高級言語）です。

たとえば，画面に文字などを表示させたい場合には，

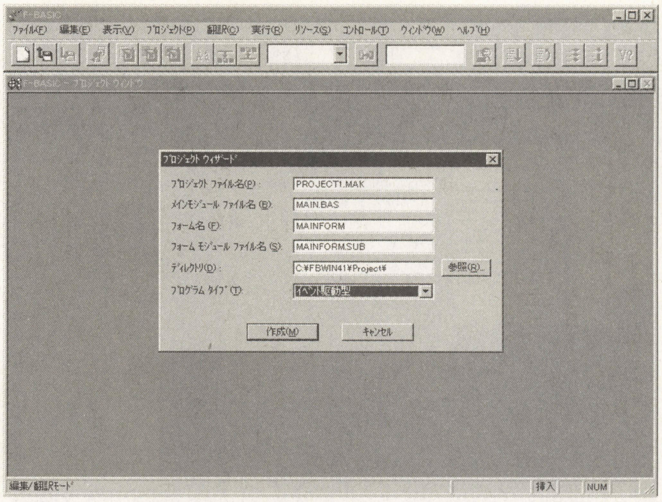
```
print "BASIC"
```

と記述します。

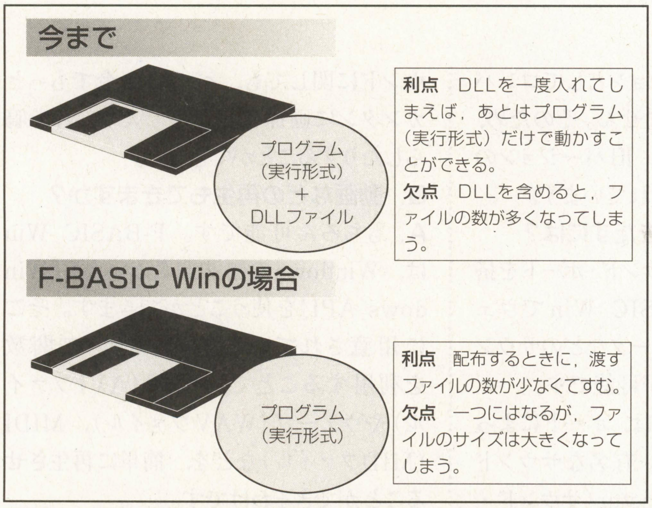
言葉にも方言があるように，BASIC言語もメーカーがちがうと互換性がなくなることがあります。その中でもF-BASIC Winは，各BASICに対して非常に互換性の高いシステムといえるでしょう。



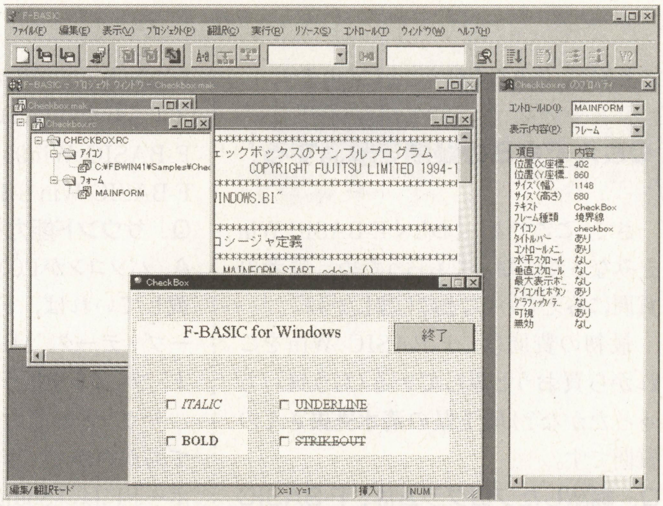
《第1図》簡単に，このようなプログラムが組めてしまうF-BASIC Win。DOS-BASICでの知識も，すべて生かせるのがポイントだ



《第2図》プロジェクトウィザード。このように初心者でも画面の指示にしたがってプロジェクトを作成できますよ。かんたーん



《第3図》普通はDLLを一緒に配布しなければならなかったが，F-BASIC Winは一つのファイルで提供できる



《第4図》これが，32ビット化したF-BASIC Win95だ！　これまでのバージョンがV3.1ということから，『F-BASIC for Windows V4.1 L10』とも呼ばれている

ラムを勉強してみようという人には最適なソフトといえるでしょう。

32ビット化の威力を見よ!

さて，それではいよいよ新バージョンの紹介に入りましょう。

これまでのF-BASIC Win，正式には『F-BASIC for Windows V3.1』は，Windows3.1を対象に作られていました(もちろんWindows95でも動作するけど)。つまり，16ビット・アプリケーションだったわけです。

新バージョンの『F-BASIC forWindows95(以降F-BASIC Win95と略)』は，Windows95に完全対応した，32ビット・アプリケーションになりました(第4図)。もちろん，作った実行形式のファイル(EXEファイル)も，32ビット・アプリケーションとして動作します。また，Windows95の特徴である，ロング・ファイル・ネームにも対応しています。

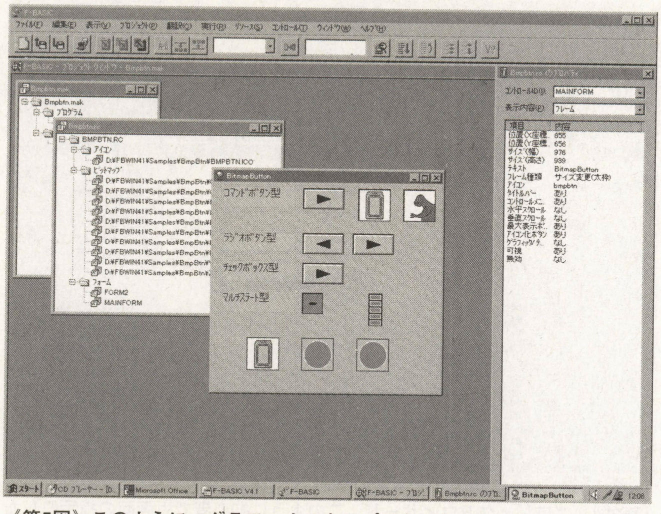
この32ビット化により，F-BASIC Win95で作成したプログラムは，これまでの3～5倍の速さで動作します。

F-BASIC Winは，Delphi(デルファイ)やVisual C++などとくらべると，作成したプログラムの動作はそれほど速くなく，高速アクション・ゲームなどの作成には向いていませんでした。しかし，このF-BASIC Win95の登場で，その欠点も解消されたわけです。

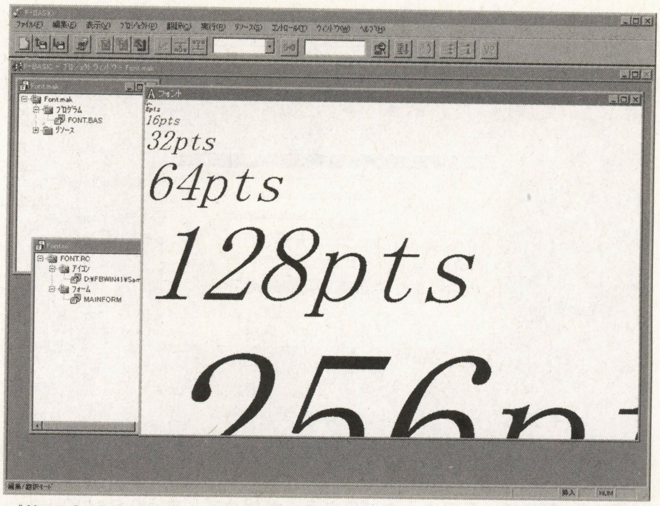
また，便利なアイコン作成ツールも添付されているので，あなたの作ったプログラムにオリジナルのアイコンを付けることが手軽にできます。ぜひ，オリジナル・ゲームを作って，みなさん投稿してくださいね!

一つ注意してほしいのが，F-BASIC Win95は"Windwos95上でのみ"で動作することです。最近は95専用ソフトも増えていることですし，Windows3.1ユーザーはこれを機会にWindows95に移行してはいかがでしょうか。

ちなみに，F-BASIC Win95のパッケージには，前バージョンであるF-BASIC for Windows V3.1も同梱されています。Windows3.1対応のプログラムを作成す



《第5図》このように，グラフィカルなアプリケーションを作ることも簡単にできてしまう



《第6図》文字を書くのも，自由自在。大きさやフォントも楽々設定できるのだ

るときは，こちらを使うことになります。

Q&Aでキミの疑問を解消する!

さて，ここでよりくわしくF-BASIC Winをみなさんに知ってもらうため，読者の質問に答えていくことにしましょう。

最初の質問は，F-BASIC Winをこれから買おうと思っている(もう買っちゃったかな?)埼玉県の清水秀夫さんの質問です。

Q．翻訳したプログラムは，F-BASIC Winがなくても実行できますか?

A． できます。先ほども紹介しましたが，DLLファイルを添付させることで，F-BASIC Winが導入されていないパソコンでも実行させることができます。ただし，Windows3.1で動作させるためには，16ビット・アプリケーションとしてコンパイルさせなければいけません。そのため，F-BASIC Win95には，旧バージョンのF-BASIC Winも添付されています。

Q．サウンド能力を引きだすには?

A． パソコンがPCMサウンド・ボードを搭載していれば，F-BASIC Winでウェーブ・データ，MIDIデータなどのサウンド・ファイルを扱うことが可能です。

サウンドの能力自体は，ボードによってちがいがでてきます。有名なサウンドボードには，『Sound Blaster(サウンド・ブラスタ)』シリーズなどがあります。

プログラムでは，たとえばウェーブ・ファイルを解析して，周波数を変えたりすることなどが可能です。ですから，自分の声を録音して，高くしたり低くしたりすることなんかもできますよ。

つぎは，長野県の白末明さんからの質問です。

Q．以前のDOS-BASICとの互換性はどのくらいありますか?

A． キャラクター(put文で表示させるもの)やサウンド(play文によるもの)については，互換性はありません。それ以外のものについては，ほぼそのまま動くといってもいいでしょう。多少の手直しが必要なものでも，翻訳する時点でエラーとして摘出されるので，その部分を修正していくことでカンタンに実行させることができます。

また，互換性のないキャラクターやサウンドに関しても，べつの命令でもっとカンタンに画面に表示させたり，音を鳴らしたりすることができます。

Q．動画などの再生もできますか?

A． もちろん可能です。F-BASIC Winは，Windowsの標準関数といえる『Windows API』を使うことができます。そこに用意されているマルチメディア関数を利用することで，動画(AVIファイル)やウェーブ(WAVファイル)，MIDI(MIDファイル)などを，簡単に再生させることができるわけです。

これらを使えば，市販されているようなマルチメディア・タイトルも作れてしまうのです。

まとめ

F-BASIC Winもついに32ビット化され，ますます高速に，そして使いやすくなりました。

N88日本語BASICなどを使っている人は，これを機会に，F-BASIC WinでぜひWindowsプログラミングに挑戦してください。

■この連載に関するお便りのあて先は…
〒141
東京都品川区東五反田1-11-15
マイコンBASICマガジン編集部
『F-BASIC Winリターンズ』係

F-BASIC for Windows プログラミングのすべて
全国書店で好評発売中!
価格2,600円

これを読めば，F-BASIC for Windowsで実践的なプログラムが組めるようになることマチガイなし! CD-ROMにはF-BASIC for Windowsの体験版・デモ版，サンプル・プログラムなどを豊富に収録しています。

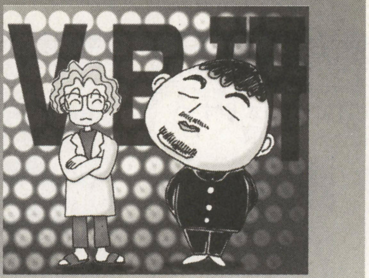
問い合わせ先
電波新聞社☎03-3445-6111(販売部あて)
※ブック急便を使えば，2〜3日後に着払(送料は何冊でも380円)でお届けできます

応用自由自在！
Windowsプログラミング環境をモノにする！

愛称：VB研

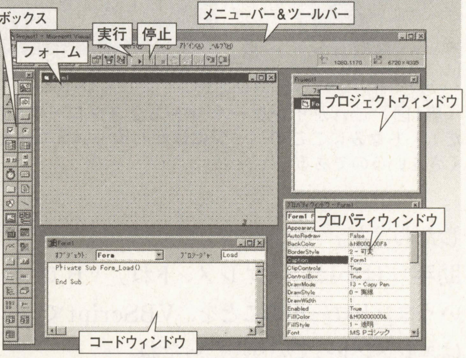
Visual Basic（ビジュアル ベーシック）研究所

所長●竹宮 恵亀 Keiki Takemiya
Illustration●Jun Ishiguro



▲VB研・所長。グアム行きをやめて，サイパンにするらしい。理由は，「サイバーパンクが好きだから，略してサイパン，なんちて」と発言し，一大ひんしゅくをかう。

▲助手4号。その正体はもうそろそろそろっと謎のカプセルから弾けだしてもイイと思うのだが，情報不足。特技：手品，かわずがけ，ムチ打ち，催涙スプレー，熱湯がけ，放火。



第4部　第6回
VBScriptを使ってホームページ上のゲームを作る！ その②

今月は前回に引き続き，“VBScriptを使ってホームページ上でゲームを作ろう！”のパート2をお送りします。

今回は，ウィンドウオブジェクトとドキュメントオブジェクトについて解説し，いよいよゲームをお披露目（ひろめ）することにします。といっても，過度の期待はイカンですよ。ホドホドに行きましょうね。ホドホドに。

Microsoft
Visual Basic
Programming System for Windows
Ver.4.0（日本語版）

■価格 30,000円（スタンダードエディション）
■対応機種
Windows95／NT3.51
■問い合わせ先　マイクロソフト㈱
〒151東京都渋谷区笹塚1-50-1笹塚NAビル
☎03-5454-2300

日本語版インターネットエクスプローラ3.0完成！

所長　あのさぁ。

助手　いきなり「あのさぁ」ではじまる原稿ってナイよな。

所長　先月の原稿では，インターネットエクスプローラ（以降IEと略）3.0のβ2使ってたよね。

助手　はいはい。「オレのプログラムが動かないのは，βだからだ！」ってゴマカシてたヤツね。

所長　ちゃう！　それは先々月。そうじゃなくてね，実は脱稿したあとに，スパッと登場したのよ，IE3.0が（**第1図**）。

助手　ほほぉ。しかもこれは，日本語版ですな。

所長　そう。8月13日に英語版が発表されて，なんとその2日後には日本語版が登場したのだ。スゴイことだよ，これは。マイクロソフトはやる気だよ。ネットスケープも，お尻に火が点いてるんじゃないかなぁ。

助手　それは熱いぞ。

所長　…んぁ？　ところで何このホームページは？

助手　あ，それはワシがさっき見てたページだ。

所長　ねこ，好きなの，ボク？

助手　最近ねこ飼ってるんだけど，かわゆくて。ねこだいすき。ウソ。

所長　どっちなんだ！

助手　ネコって何かとニヤニヤしてるし，抱くとぐにゃぐにゃするし，頭叩くとものすげーいやな顔するし，毛をひっぱるとズルズル抜けるし，TVのチャンネル勝手に変えたりするし，ニンテン64リセットしたりするし，植木をじゃんじゃんひっくり返すし，窓の外に鳩がとまると歯をカタカタ鳴らして興奮するし，寝ていると顔に肛門をすりよせてくるし（最悪），いいことない。

所長　…。えー，そんなIE3.0ですがぁ，バージョン4.0はもちろん，最近ではIE5.0のウワサが流れるほど。どこまで進化するのか，非常に楽しみですねぇ。ちなみに，毎回やってるけど，IEはつぎのアドレスで入手できるのだ。

●http://www.microsoft.co.jp/ie/download/

所長　ただし，IE3.0だけでも約5Mバイトあり，メールやニュースのツールなどをすべて含めると，約10Mバイトにもなるのだ。28,800bpsのモデムでも，1時間以上かかるので，それなりの覚悟が必要。雑誌の付録CD-ROMなんかに収録されるのを利用したほうがいいかもね。

助手　でねぇ，ウチのねこの名前がねぇ，聞いてよ，プッ（大笑い）。

所長　しぇィ！　おだまりッ。して，その製品版であるが，今月のテーマでもあるVBScriptに関しては，ほとんど仕様は変わっていないようだ。くわしい情報は，つぎのアドレスを見てほしい（**第2図**）。

●http://www.microsoft.co.jp/developer/vbscript/

助手　ねこの話したい〜。

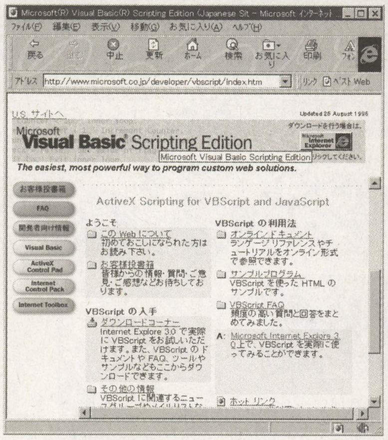
オブジェクトの構成を見よ！

所長　さて，前回はVBScriptで利用する，ボタンやテキストフィールドなどの“エレメントオブジェクト”について説明

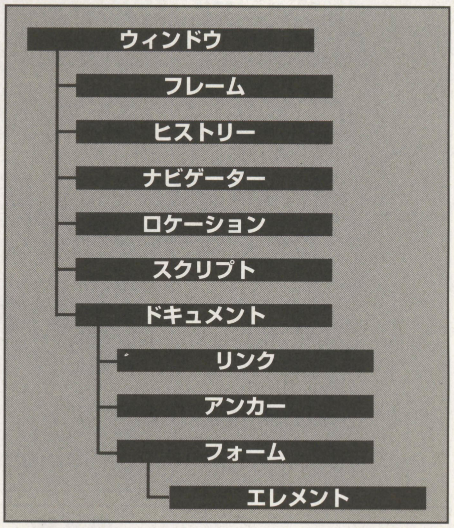
http://www.kt.rim.or.jp/~usui/index.html

http://www.asahi-net.or.jp/~EF5K-ARK/

《第1図》これがインターネットエクスプローラ3.0だ！　ちなみにここのページにはかわゆ～いネコがたくさんいるのである



《第2図》VBScriptのホームページ



《第3図》とてもわかりやすいオブジェクトの階層図

したわけだ。

助手　はいはい，エレメントね。VBでいうコントロールのことを，VBScriptではエレメントっていうんだったね。

所長　おッ，ちゃんと覚えてるんじゃん。エレメントオブジェクト以外にも，VBScriptで利用できるオブジェクトには，つぎのようなものがあるのだ。

- **●ウィンドウオブジェクト**…Webブラウザのウィンドウに対応するオブジェクト。
- **●フレームオブジェクト**…Webブラウザのフレームに対応するオブジェクト。
- **●ドキュメントオブジェクト**…Webブラウザの表示しているドキュメントに対応するオブジェクト。
- **●フォームオブジェクト**…HTLMのフォームに対応するオブジェクト。
- **●ロケーションオブジェクト**…現在表示しているページのロケーションに対応するオブジェクト。
- **●リンクオブジェクト**…HTMLのリンクに対応するオブジェクト。
- **●アンカーオブジェクト**…HTMLのアンカーに対応するオブジェクト。
- **●ヒストリーオブジェクト**…WebブラウザのWebページアクセスの履歴情報や管理機能を持っているオブジェクト。
- **●ナビゲータオブジェクト**…Webブラウザに関する情報を格納しているオブジェクト。

助手　だから，こうやってズラズラ並べてもわかんないって。

所長　そう思ってだな，図を用意したのだ。これらのオブジェクトの階層は，第3図のようになっている。

助手　おっ，進歩したね。やっぱ人間，進歩が必要だわ。同じことやっててもダメ！

所長　何か，今日リキ入ってんね。それじゃあ，このオブジェクトのうち，よく使う“ウィンドウオブジェクト”“ドキュメントオブジェクト”“リンクオブジェクト”について説明していこ～。

データ表示のウィンドウオブジェクト

助手　まずはウィンドウオブジェクトですかい。

所長　うむ。これは，Web（ウェブ）ページのデータを表示するオブジェクトなのだ。つぎのオブジェクトを含んでいる。

●フレーム　●ドキュメント
●ロケーション　●ナビゲータ

所長　そして，つぎにあげるような機能を持っているぞ。

- **●Webブラウザにページを表示する**…navigateメソッドを使って，指定したURLのページを表示することができる。
- **●簡単なダイアログを表示する**…alert，confirm，promptなどのメソッドを使って，ダイアログを表示することが可能。
- **●ステータスバーに表示**…statusプロパティに文字列を設定することにより，Webブラウザのステータスバーにメッセージを表示できる。
- **●ページ読み込み時のイベント**…ページを読み込むときにonLoadイベントが発生し，プログラムの初期化に利用可能。
- **●ページの終了時のイベント**…現在のページが表示されなくなったときにonUnloadイベントが発生し，プログラムの終了処理に使うことができる。

所長　第1表に，プロパティ，メソッド，イベントの一覧をあげておくぞ。そして，簡単なサンプル・プログラムとして，ステータスバーにメッセージを表示したり，他のページを表示するプログラムを用意した。参考にしてほしい（リスト1，第4図）。

文字などを表示するドキュメントオブジェクト

助手　おつぎは，ドキュメントオブジェクトだ！

所長　なんか僕，操られてない？

助手　ないない。ササ，パッと説明しよう！

所長　えー，ドキュメントオブジェクトは，Webページを表示している，ドキュメント自体を示すオブジェクトだ。つぎにあげるオブジェクトを含んでいる。

●フォーム　●リンク
●アンカー　●ロケーション

所長　そして，つぎのような機能を持っているぞ。

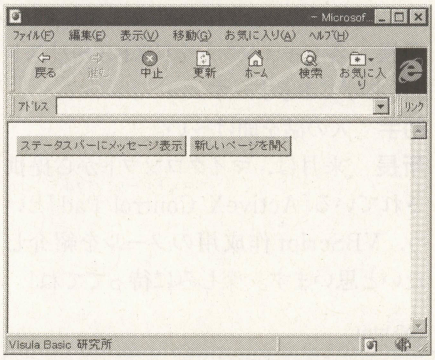
- **●ドキュメントの作成**…新しいドキュメントを，プログラムで作成することができる。openメソッドでストリームを開き，writeメソッドでデータを書き込む。closeメソッドを実行すると，ドキ

《第1表》ウィンドウオブジェクト

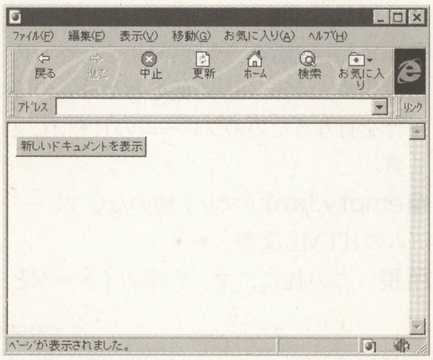
■プロパティ	
name	名前
parent	親オブジェクト
opener	現在のウィンドウを開いたウィンドウオブジェクト
self	ウィンドウオブジェクト
top	トップレベルのウィンドウオブジェクト
location	ロケーションオブジェクト
defaultStatus	ステータスバーにデフォルトで表示する文字列
status	ステータスバーに表示する文字列
frames	フレームオブジェクト
history	ヒストリーオブジェクト
navigator	ナビゲーターオブジェクト
document	ドキュメントオブジェクト
■メソッド	
alert	警告用のメッセージボックスを表示する
confirm	OKかキャンセルの選択用のメッセージボックスを表示する
prompt	入力用のメッセージボックスを表示する
open	新しいウィンドウを生成する
close	ウィンドウを閉じる
setTimeout	タイムアウトの時間を設定し，時間になったら指定した関数を呼びだす
clearTimeout	タイマーをクリアする
navigate	指定したURLのデータを表示する
■イベント	
onLoad	ページをロードするときに発生するイベント
onUnload	ページが消されるときに発生するイベント

《第2表》ドキュメントオブジェクト

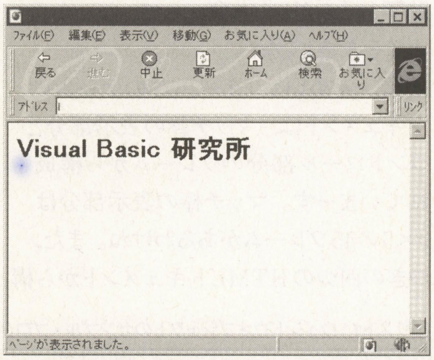
■プロパティ	
linkColor	リンクカラー
aLinkColor	アンカーリンクカラー
vLinkColor	すでに訪れたリンクのカラー
bgColor	バックグランドカラー
fgColor	フォアグランドカラー
anchors	アンカーオブジェクト
links	リンクオブジェクト
forms	フォームオブジェクト
location	ロケーションオブジェクト
lastModified	ドキュメントの更新日時
title	ページのタイトル
cookie	クッキー
referrer	このドキュメントを参照していたURL
■メソッド	
write	ドキュメントデータを書き込む
writeLn	ドキュメントデータを書き込む（改行付き）
open	ドキュメントストリームをオープンする
close	書き込まれたドキュメントを表示する
clear	ドキュメントをクリアする



《第4図》リスト1のサンプル実行例



《第5図》リスト2のサンプル表示



《第6図》リスト２のサンプルの実行例

ュメントがアップデートされ表示される。

●**ドキュメントのカラーの設定**…ドキュメントのフォアグランド・カラー，バックグランド・カラー，リンクカラーなどを，fgColor, bgColor,linkColorを使って設定できる。色は，名前またはRGB値で指定することが可能。

●**ドキュメントのタイトル参照**…titleプロパティから，ドキュメントのタイトルを参照することができる。

●**ドキュメント更新日時の参照**…lastModifiedプロパティから，ドキュメントの更新日時を得ることが可能。

所長　第２表にプロパティ，メソッドの一覧を，そして簡単なサンプル・プログラムとして，新たにドキュメントを表示するプログラムを用意した(**リスト２，第５図，第６図**)。

ゲームを作るとこうなった！

所長　さてさて，かのようなカラクリを活用して作りだしたるゲームがこちらでございます。べべん(**第７図**)。これこそVB研究第一部で作成した，あの懐かしの『去年マリエンバードでゲーム』でござい。

助手　ちょっと待て，これは今年の８月号でもやったじゃん！

所長　堅いことを申すな。

助手　アンタ，9月号で「昔作ったゲームのリメイクはやめようね♥」って言ってたじゃん。75ページの『はらだしVB研』で。

所長　はみだし！　はらだしじゃないの！

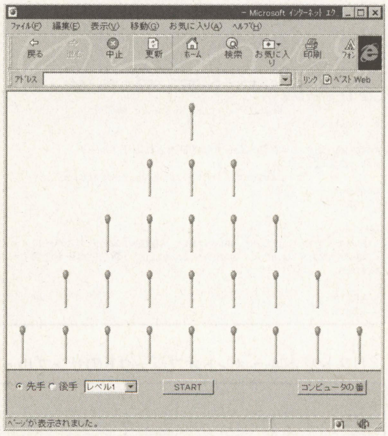
助手　でてるじゃん，腹。

所長　…えー，このゲームのルールはぁ，第８図のようになっていまーす。現在，特設会場であるつぎのアドレスに掲載されているので，インターネット接続して遊んでみてね。IE3.0じゃないと見れないから，注意！　ちなみに，ここは日本ファルコムさんのご好意により提供されました。ありがとうございま～す。今月号の『ホームページ・ナビゲーション』には，日本ファルコムのホームページを紹介していますので，そちらも見てください。

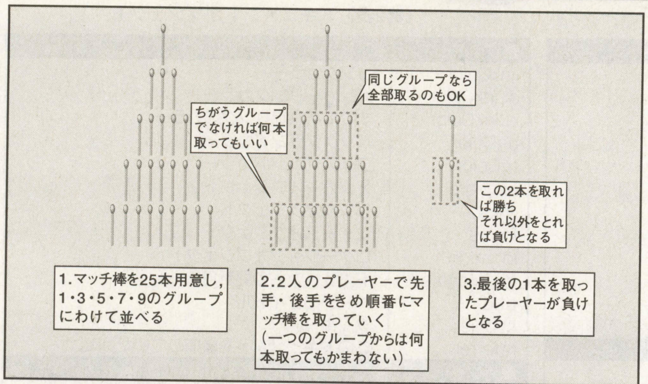
●http://www.falcom.com/

助手　みみだしVB研っていうのもいいね。みみだれVB研とか。

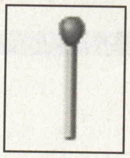
所長　キサマも感謝せんかい！



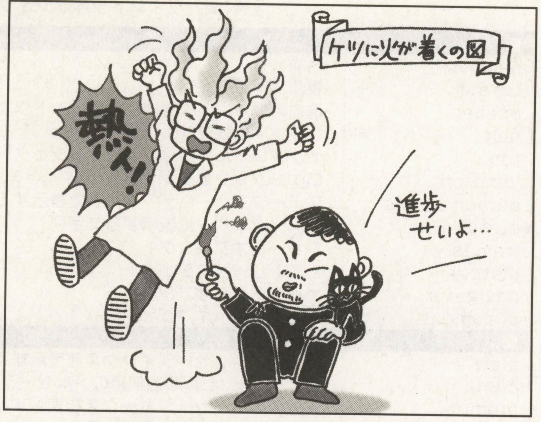
《第7図》これがVBScript版『去年マリエンバードでゲーム』だぁ！　ホームページにアクセスしたら，ぜひ感想書いてね



《第8図》『去年マリエンバードでゲーム』のルール



《第9図》マッチ棒の絵



プログラムの構成をバラしてしまおう

所長　さて，ヨタ話は置いといて，プログラム構成をご紹介しましょう。

助手　くみだしVB研，って，なんかニオイそうでよくない?

所長　ゃめい！　えー，このゲームのドキュメントは，マッチ棒の表示部分とコントロール部分のフレームから構成されていまーす。マッチ棒の表示部分は9×5の45フレームがあるわけね。また，つぎの四つのHTMLドキュメントから構成されているのだ。

- **game.htm**…ゲームのメインのHTML文書。トップレベルのウィンドウになる。
- **cell.htm**…各マッチ棒のフレームのHTML文書。
- **control.htm**…先手後手やレベルの設定や，ゲームの開始などゲームの操作を行なうためのフレームのHTML文書。
- **empty.htm**…マッチ棒のないフレームのHTML文書。

所長　この他に，マッチ棒のイメージとして“myimage.gif”というGIFファイルを利用しているぞ（第9図）。

助手　おっ，けっこうリアルじゃん。ここだけ成長しているね。そもそも成長というのは，人間の肉体および精神の根元的な現象であり，それを認識した上で…。

所長　各ドキュメントをリスト3～リスト6にあげておきま～す。

助手　人の話を聞け～い。

所長　来月は，マイクロソフトから提供されている『ActiveX Control Pad』という，VBScript作成用のツールを紹介したいと思います。楽しみに待っててね！

《リスト1》ウインドウオブジェクトのサンプル・プログラム

```
<HTML>
<HEAD>
</HEAD>

<BODY Language="VBScript" onLoad="foo">

<SCRIPT Language="VBScript">
'ページロードに呼び出されるサブルーチン
sub foo
            alert "Hello World !!"
end sub

'ボタンb1がクリックされたときに呼び出されるサブルーチン
sub b1_onClick()
            status = "Visula Basic 研究所"
end sub

'ボタンb1がクリックされたときに呼び出されるサブルーチン
sub b2_onClick()
            navigate "http://www.microsoft.co.jp"
end sub
</SCRIPT>

<FORM>
<INPUT TYPE="button" NAME="b1" VALUE="ステータスバーにメッセージ表示">
<INPUT TYPE="button" NAME="b2" VALUE="新しいページを開く">
</FORM>

</BODY>
</HTML>
```

《リスト2》ドキュメントオブジェクトのサンプル・プログラム

```
<HTML>
<HEAD>
</HEAD>

<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE="VBScript">

'ボタンb1がクリックされたときに呼び出されるサブルーチン
sub b1_onClick()
            document.open
            document.write "<HTML><HEAD></HEAD><BODY>"
    document.write "<H1> Visual Basic 研究所 </H1>"
            document.write "</BODY></HTML>"
            document.close
end sub

</SCRIPT>

<FORM>
<INPUT TYPE="button" NAME="b1" VALUE="新しいドキュメントを表示">
</FORM>

</BODY>
</HTML>
```

《リスト6》empty.htm

```
<HTML>
<HEAD>
</HEAD>
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">
</BODY>
</HTML>
```

《リスト4》cell.htm

```
<HTML>
<HEAD>
</HEAD>
<BODY TEXT="#FFFFFF" BGCOLOR="#FFFFFF" LINK="#FFFFFF"
VLINK="#FFFFFF" ALINK="#FFFFFF">

<SCRIPT language="VBS">
<!--
Sub Image_onClick()
    dim n

    If parent.gameStart <> 1 Then
       msgbox "先手・後手とレベルを選んで、スタートボタンを押してください", 0, "去年ﾏﾘﾝﾊﾞｰﾄﾞでｹﾞｰﾑ"
       exit sub
    End If

    ln = Len(name)
    if ln = 2 then
       n = Right(name, 1) - 1
    else
       n = Right(name, 2) - 1
    end if
    If parent.checkSource(n) = 1 Then
       document.open
       document.writeLn "<HTML><HEAD></HEAD><BODY
BGCOLOR=#FFFFFF></BODY></HTML>"
       document.close

       parent.stateLine(parent.index2Line(n)) =
parent.stateLine(parent.index2Line(n)) - 1


       parent.myFrameFlag(n) = 0
    else
       msgbox "このマッチ棒は取り除けません", 0, "去年ﾏﾘﾝﾊﾞｰﾄﾞでｹﾞｰﾑ"
    end if

End Sub
-->
</SCRIPT>

<A ID="Image" HREF="cell.htm"><IMG SRC="myimage.gif" HEIGHT=64
WIDTH=32></A>

</BODY>
</HTML>
```

《リスト5》control.htm

```
<HTML>
<HEAD>
</HEAD>
<BODY BGCOLOR="#C0C0C0">

<FORM NAME="myForm">

<TABLE CELLSPACING=0 CELLPADDING=0 WIDTH="100%" >
<TR>
<TD NOWRAP><INPUT TYPE="radio" NAME="sengo" Checked=true>先手
<INPUT TYPE="radio" NAME="sengo" >後手  <SELECT NAME="mySelect"
SIZE=1><OPTION VALUE="11">レベル1<OPTION VALUE="12">レベル
2<OPTION VALUE="13">レベル3<OPTION VALUE="14">レベル4<OPTION
VALUE="15">レベル5</SELECT></TD>

<TD NOWRAP>     <INPUT TYPE="button" NAME="new" VALUE=" START
"></TD>

<TD NOWRAP>                    <INPUT TYPE="button"
NAME="enter" VALUE="コンピュータの番"></TD>
</TR>
</TABLE>

<P></FORM><BR>
<SCRIPT LANGUAGE="VBS"><!--
Sub new_onClick()
    if parent.gameStart = 1 then
       msgbox "ゲームはすでに開始されています", 0, "去年ﾏﾘﾝﾊﾞｰﾄﾞでｹﾞｰﾑ
"
       exit sub
    end if

    parent.gameStart = 1
    parent.gameLevel =
Document.forms(0).elements(2).selectedIndex + 1

    if Document.forms(0).elements(0).checked = false then
       parent.thinkComputer
    end if

End sub
Sub enter_onClick()
    If parent.gameStart <> 1 then
       msgbox "先手・後手とレベルを選んで、スタートボタンを押してください", 0, "去年ﾏﾘﾝﾊﾞｰﾄﾞでｹﾞｰﾑ"
       exit sub
    End if

    'マッチ棒が枠の中に置かれていないなら，イベントプロシージャをぬける
    If parent.lineNumber = 0 Then
        msgbox "マッチ棒を取り除いてください", 0, "去年ﾏﾘﾝﾊﾞｰﾄﾞでｹﾞｰﾑ
"
        Exit Sub
    End If

    parent.lineNumber = 0

    'マッチ棒の山が勝ち状態であるかどうか調べ，もしプレーヤの勝ち
    'ならメッセージを表示して，ゲームのスタート状態に戻る
    If parent.winCheck() = 1 Then
        MsgBox "You are win !!", 0, "去年ﾏﾘﾝﾊﾞｰﾄﾞでｹﾞｰﾑ"
        parent.initGame
        Exit Sub
    End If

    'コンピュータの思考ルーチンを呼び出す
    parent.thinkComputer

    'マッチ棒の山が勝ち状態であるかどうか調べ，もしコンピュータの
    '勝ちならメッセージを表示して，ゲームのスタート状態に戻る
    If parent.winCheck() = 1 Then
        MsgBox "Computer is win !!", 0, "去年ﾏﾘﾝﾊﾞｰﾄﾞでｹﾞｰﾑ"
        parent.initGame
        Exit Sub
    End If
End sub

--></SCRIPT>
</P>

</BODY>
</HTML>
```

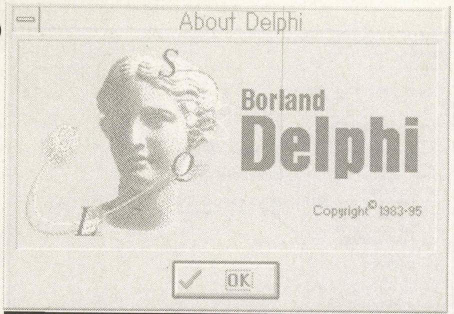
※リスト3は次ページに掲載してあります。

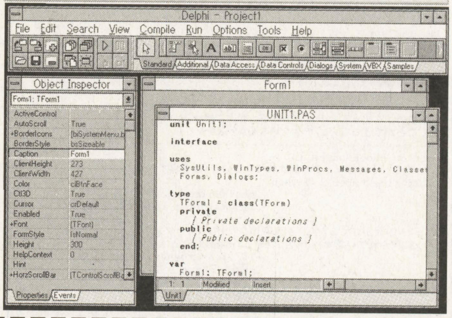
《リスト3》game.htm

```
<HTML>
<HEAD>
</HEAD>

<SCRIPT language="VBS">
<!--
'-----------------------------------------------
'グローバル変数の宣言
'-----------------------------------------------
'ゲームが開始されているかどうか，開始1，終了0
Dim gameStart
'枠の中に置かれている，マッチ棒の山の番号（1～5）
Dim lineNumber
'マッチ棒のｲﾒｰｼﾞｺﾝﾄﾛｰﾙ配列のｲﾝﾃﾞｯｸｽ（0～24）から，
'マッチ棒の山の番号（1～5）を求めるための配列データ
Dim index2Line(24)
'マッチ棒の山の状態
Dim stateLine(5)
'ゲームのレベル（1～5）
Dim gameLevel
'各レベルのパラメータデータ
Dim levelNumber(5)
'2進数表現で1～4ビット目のみが1の場合の値の数列
Dim bitPattern(4)
Dim bitState(5, 4)
Dim bitSum(4)
Dim bitSumState(4)
Dim myFrame(24)
Dim myFrameFlag(24)

'-----------------------------------------------
'引き数のインデックスのマッチ棒が，枠内に置けるか？
'置くことができるなら1，できないなら0を返す
'-----------------------------------------------
Function checkSource (n)
    'もし，1本もマッチが置かれていないなら1を返す
    If lineNumber = 0 Then
                        checkSource = 1
                        lineNumber = index2Line(n)
    Else
    'ﾏｯﾁが置かれてるなら，引き数のｲﾝﾃﾞｯｸｽの山とすで
    'に置かれているマッチの山が等しい場合は1を返す
                        If lineNumber = index2Line(n) Then
                        checkSource = 1
                        Else
                        checkSource = 0
                        End If
    End If
End Function

'-----------------------------------------------
'ゲームの初期化処理
'-----------------------------------------------
Sub initGame ()
    lineNumber = 0
    stateLine(1) = 1
    stateLine(2) = 3
    stateLine(3) = 5
    stateLine(4) = 7
    stateLine(5) = 9
    For i = 0 To 24
            myFrame(i).navigate "cell.htm"
            myFrameFlag(i) = -1
    Next
    gameStart = 0
End Sub

'-----------------------------------------------
'マッチの山の状態が1，Nかどうかを調べる
'もし1，Nの状態なら，Nの山の番号を返す
'1，Nの状態でないなら，0を返す
'-----------------------------------------------
Function oneNLine ()
    Dim i
    Dim zero
    Dim one
    Dim tmp
    'マッチ棒が1と0の山の数を数える
    zero = 0
    one = 0
    For i = 1 To 5
            Select Case stateLine(i)
                Case 0
                        zero = zero + 1
                Case 1
                        one = one + 1
                        tmp = i
                Case Else
                        oneNLine = i
            End Select
    Next
    'もし0が三つでないか，1が一つでないなら0を返す
    If zero <> 3 Or one <> 1 Then
            oneNLine = 0
    End If
    '1，1の場合は，OK
    If zero = 3 And one = 2 Then
            oneNLine = tmp
    End If
End Function

'-----------------------------------------------
'マッチの山の状態が1，1，Nかどうかを調べる
'もし1，1，Nの状態なら，Nの山の番号を返す
'1，1，Nの状態でないなら，0を返す
'-----------------------------------------------
Function oneoneNLine ()
    Dim one
    Dim zero
    Dim i
    'マッチ棒が1と0の山の数を数える
    For i = 1 To 5
            Select Case stateLine(i)
                Case 0
                        zero = zero + 1
                Case 1
                        one = one + 1
                Case Else
                        oneoneNLine = i
            End Select
    Next
    If zero <> 2 Or one <> 2 Then
            oneoneNLine = 0
    End If
End Function

'-----------------------------------------------
'マッチの山の状態がNかどうかを調べる
'もしNの状態なら，Nの山の番号を返す
'Nの状態でないなら，0を返す
'-----------------------------------------------
Function onlyOneLine ()
    Dim zero
    Dim i
    'マッチ棒が1と0の山の数を数える
    zero = 0
    For i = 1 To 5
            If stateLine(i) = 0 Then
                zero = zero + 1
            Else
                onlyOneLine = i
            End If
    Next
    'もし0が4つでないなら0を返す
    If zero <> 4 Then
            onlyOneLine = 0
    End If
End Function

'-----------------------------------------------
'1番のマッチ棒の山からn本マッチ棒を取り除く
'-----------------------------------------------
Sub removeLine (l, n)
    Dim i, nn
    nn = n
    'マッチ棒の山の状態を変化させる
    stateLine(l) = stateLine(l) - nn
    '表示しているマッチ棒を消す
    For i = 0 To 24
            If index2Line(i) = l and myFrameFlag(i) =
-1 then
                        nn = nn - 1
        myFrameFlag(i) = 0
        myFrame(i).document.open
        myFrame(i).document.writeLn "<HTML><HEAD><
/HEAD><BODY BGCOLOR=#FFFFFF></BODY></HTML>"
        myFrame(i).document.close
        status = "   "
                        If nn = 0 Then
                        Exit Sub
                        End If
                        End If
    Next
End Sub

'-----------------------------------------------
'コンピュータの思考ルーチン
'-----------------------------------------------
Sub thinkComputer ()
    Dim l, n
    Dim maxLine
    Dim sum, i, j, max, maxOddbit
    Dim nextNumber
    'マッチ棒の山の残りの本数と，最大値を求める
    sum = 0
    max = 0
    For i = 1 To 5
            sum = sum + stateLine(i)
            If stateLine(i) > max Then
                max = stateLine(i)
                maxLine = i
            End If
    Next
    'マッチ棒の残りの本数がゲームのレベルのパラメー
    'タより大きい場合はランダムにマッチ棒を取り除く
    If levelNumber(gameLevel) < sum Then
            Do
                n = Int(3 * Rnd + 1)
                l = Int(5 * Rnd + 1)
                If stateLine(l) >= n Then
                        Exit Do
                End If
            Loop
            removeLine l, n
            Exit Sub
    End If
    '山の状態がNの場合，N－1本マッチを取り除く
    l = onlyOneLine()
    If l <> 0 Then

            n = stateLine(l) - 1
            removeLine l, n
            Exit Sub
    End If
    '山の状態が1，Nの場合，Nの山からN本マッチを取り除く
    l = oneNLine()
    If l <> 0 Then
            n = stateLine(l)
            removeLine l, n
            Exit Sub
    End If
    '山の状態が1，1，Nの場合，Nの山からN－1本マッチを取り除く
    l = oneoneNLine()
    If l <> 0 Then
            n = stateLine(l) - 1
            removeLine l, n
            Exit Sub
    End If
    For i = 1 To 4
            bitSum(i) = 0
    Next
    '山の状態を2進数化する
    For i = 1 To 5
            For j = 1 To 4
                bitState(i, j) = (stateLine(i) And bit
Pattern(j)) / bitPattern(j)
            Next
    Next
    '各ビット毎に各山の数値をたし，各ビットの合計数
    'が奇数かどうかを調べる
    maxOddbit = 0
    For i = 1 To 4
            For j = 1 To 5
                bitSum(i) = bitSum(i) + bitState(j, i)
            Next
            bitSumState(i) = bitSum(i) Mod 2
            If bitSumState(i) = 1 Then
                maxOddbit = i
            End If
    Next
    'もし，すべてのビットの合計が偶数なら，最大値の
    '山から1本取り除く
    If maxOddbit = 0 Then
                removeLine maxLine, 1
            Exit Sub
    End If
    'ビットの合計値が奇数の最上位のビットが1である
    '山を探す
    For i = 1 To 5
            If bitState(i, maxOddbit) = 1 Then
                l = i
                Exit For
            End If
    Next
    '探した山の1から奇数の最上位ビットまで，合計値
    'が奇数の場合は，値を反転させる
    For i = 1 To maxOddbit
            If bitSumState(i) = 1 Then
                If bitState(l, i) = 1 Then
                        bitState(l, i) = 0
                Else
                        bitState(l, i) = 1
                End If
            End If
    Next
    '2進数から10進数に変換する
    nextNumber = 0
    For i = 1 To 4
            nextNumber = nextNumber + bitState(l, i) *
 bitPattern(i)
    Next
    n = stateLine(l) - nextNumber
    removeLine l, n
End Sub

'-----------------------------------------------
'現在マッチ棒の山の状態が勝ち状態かチェックする
'勝ち状態なら1，そうでないなら0を返す
'-----------------------------------------------
Function winCheck ()
    Dim zero, one
    Dim i
    zero = 0
    one = 0
    'マッチ棒が1と0の山の数を数える
    For i = 1 To 5
            If stateLine(i) = 0 Then
                zero = zero + 1
            End If
            If stateLine(i) = 1 Then
                one = one + 1
            End If
    Next
    'もし0が4つでかつ1が1つなら勝ち状態である
    If zero = 4 And one = 1 Then
            winCheck = 1
    Else
            winCheck = 0
    End If
End Function
Sub Form_Load ()
    'マッチ棒のインデックスを山の番号に変換する配列
    'の初期化
    index2Line(0) = 1
    For i = 1 To 3
        index2Line(i) = 2
    Next
    For i = 4 To 8
        index2Line(i) = 3
    Next
    For i = 9 To 15
        index2Line(i) = 4
    Next
    For i = 16 To 24
        index2Line(i) = 5
    Next
    'ゲームのレベル(1～5)による，思考ルーチンのパラ
    'メータの設定
    levelNumber(1) = 5:     levelNumber(2) = 10
    levelNumber(3) = 15:    levelNumber(4) = 20
    levelNumber(5) = 25
    '2進数表現で1～4ビット目のみが1の場合の値
    bitPattern(1) = 1:      bitPattern(2) = 2
    bitPattern(3) = 4:      bitPattern(4) = 8
    set myFrame(0) = frames("c1")
    set myFrame(1) = frames("c2")
    set myFrame(2) = frames("c3")
    set myFrame(3) = frames("c4")
    set myFrame(4) = frames("c5")
    set myFrame(5) = frames("c6")
    set myFrame(6) = frames("c7")
    set myFrame(7) = frames("c8")
    set myFrame(8) = frames("c9")
    set myFrame(9) = frames("c10")
    set myFrame(10) = frames("c11")
    set myFrame(11) = frames("c12")
    set myFrame(12) = frames("c13")
    set myFrame(13) = frames("c14")
    set myFrame(14) = frames("c15")
    set myFrame(15) = frames("c16")
    set myFrame(16) = frames("c17")
    set myFrame(17) = frames("c18")
    set myFrame(18) = frames("c19")
    set myFrame(19) = frames("c20")
    set myFrame(20) = frames("c21")
    set myFrame(21) = frames("c22")
    set myFrame(22) = frames("c23")
    set myFrame(23) = frames("c24")
    set myFrame(24) = frames("c25")
    'ゲームの初期化ルーチンを呼び出す
    initGame
End Sub
-->
</SCRIPT>
<FRAMESET ROWS="85%,15%" FRAMEBORDER="1" BORDERWID
TH="4" onLoad="Form_Load">
 <FRAMESET ROWS="20%,20%,20%,20%,20%" FRAMEBORDER
="no">
  <FRAMESET COLS="11%,11%,11%,11%,11%,11%,11%,11%,
11%" FRAMEBORDER="no">
  <FRAME SRC="empty.htm" SCROLLING="no" FRAMEBORDE
R="no" >
  <FRAME SRC="empty.htm" SCROLLING="no" >
  <FRAME SRC="empty.htm" SCROLLING="no" >
  <FRAME SRC="empty.htm" SCROLLING="no" >
  <FRAME SRC="cell.htm" SCROLLING="no" NAME="c1">
  <FRAME SRC="empty.htm" SCROLLING="no" >
  <FRAME SRC="empty.htm" SCROLLING="no" >
  <FRAME SRC="empty.htm" SCROLLING="no" >
  <FRAME SRC="empty.htm" SCROLLING="no" >
 </FRAMESET>
  <FRAMESET COLS="11%,11%,11%,11%,11%,11%,11%,11%,
11%" FRAMEBORDER="no">
  <FRAME SRC="empty.htm" SCROLLING="no" >
  <FRAME SRC="empty.htm" SCROLLING="no" >
  <FRAME SRC="empty.htm" SCROLLING="no" >
  <FRAME SRC="cell.htm" SCROLLING="no" NAME="c2" >
  <FRAME SRC="cell.htm" SCROLLING="no" NAME="c3" >
  <FRAME SRC="cell.htm" SCROLLING="no" NAME="c4" >
  <FRAME SRC="empty.htm" SCROLLING="no" >
  <FRAME SRC="empty.htm" SCROLLING="no" >
  <FRAME SRC="empty.htm" SCROLLING="no" >
 </FRAMESET>
  <FRAMESET COLS="11%,11%,11%,11%,11%,11%,11%,11%,
11%" FRAMEBORDER="no">
  <FRAME SRC="empty.htm" SCROLLING="no" >
  <FRAME SRC="empty.htm" SCROLLING="no" >
  <FRAME SRC="cell.htm" SCROLLING="no" NAME="c5" >
  <FRAME SRC="cell.htm" SCROLLING="no" NAME="c6" >
  <FRAME SRC="cell.htm" SCROLLING="no" NAME="c7" >
  <FRAME SRC="cell.htm" SCROLLING="no" NAME="c8" >
  <FRAME SRC="cell.htm" SCROLLING="no" NAME="c9" >
  <FRAME SRC="empty.htm" SCROLLING="no" >
  <FRAME SRC="empty.htm" SCROLLING="no" >
 </FRAMESET>
  <FRAMESET COLS="11%,11%,11%,11%,11%,11%,11%,11%,
11%" FRAMEBORDER="no">
  <FRAME SRC="empty.htm" SCROLLING="no" >
  <FRAME SRC="cell.htm" SCROLLING="no" NAME="c10" >
  <FRAME SRC="cell.htm" SCROLLING="no" NAME="c11" >
  <FRAME SRC="cell.htm" SCROLLING="no" NAME="c12" >
  <FRAME SRC="cell.htm" SCROLLING="no" NAME="c13" >
  <FRAME SRC="cell.htm" SCROLLING="no" NAME="c14" >
  <FRAME SRC="cell.htm" SCROLLING="no" NAME="c15" >
  <FRAME SRC="cell.htm" SCROLLING="no" NAME="c16" >
  <FRAME SRC="empty.htm" SCROLLING="no" >
 </FRAMESET>
  <FRAMESET COLS="11%,11%,11%,11%,11%,11%,11%,11%,
11%" FRAMEBORDER="no">
  <FRAME SRC="cell.htm" SCROLLING="no" NAME="c17" >
  <FRAME SRC="cell.htm" SCROLLING="no" NAME="c18" >
  <FRAME SRC="cell.htm" SCROLLING="no" NAME="c19" >
  <FRAME SRC="cell.htm" SCROLLING="no" NAME="c20" >
  <FRAME SRC="cell.htm" SCROLLING="no" NAME="c21" >
  <FRAME SRC="cell.htm" SCROLLING="no" NAME="c22" >
  <FRAME SRC="cell.htm" SCROLLING="no" NAME="c23" >
  <FRAME SRC="cell.htm" SCROLLING="no" NAME="c24" >
  <FRAME SRC="cell.htm" SCROLLING="no" NAME="c25" >
 </FRAMESET>
</FRAMESET>
<FRAME SRC="control.htm" SCROLLING="no" >
</FRAMESET>

</HTML>
```

ワンランク上のWindowsプログラミングを実現する！
簡単に高速処理プログラム＆ゲームが作れる

Delphi(デルファイ)完全マスターへ





第11回　DirectXで高速ゲームを作る①

TEXT & PROGRAMMING●野多 良

Windows95上で，高速アクション・ゲームを実現する『DirectX(ダイレクト・エックス)』。今回から，この関数セットをDelphiで扱う方法を勉強していきましょう。

といっても，私自身，この原稿を書きはじめた今の段階では，DelphiからDirectXを使った経験はありません。ゲーム職人の中には，これからはじめようという人も多いはず。一緒に勉強しながら，ゲームに応用できるところまでたどり着けるよう，がんばりましょう。

Borland
Delphi for Windows

■価格29,800円（デスクトップ2.0日本語版）
■価格68,000円（デベロッパー2.0日本語版）
■問い合わせ先
　ボーランド㈱　☎03-5350-9380

まずはWindows95が必須なのだ

まず，最初にお断りしておきます。

DirectXを使ったプログラム（Delphi用のソース）は，Delphi 2.0＋Windows95という環境でしか動作しません。つまり，Windows3.1もしくはWindows NTを使っている人，またWindows95でもDelphi 1.0ユーザーは，これからしばらく連載のネタとなるDirectX対応プログラムを試すことができないのです。

さらに，Delphi 2.0＋Windows95という環境でも，その他にそろえなければならないものがあります。くわしくは，コラムを参照してください。

ひとまず，実際に自分で試してみたい人は，これだけの環境をそろえなければならないわけです（**第1表**）。

というわけで，今まではどんな環境でもひととおり試せるような内容を扱ってきましたが，これからしばらくは読者を限定してしまうことになります。

しかし，DirectXはこれからのWindowsゲームの世界で，非常に重要な技術となります。やっておいて損はないはずですので，ぜひこの環境をそろえてトライしてみてください。

DirectXはこんなにたくさんあるのだ

DirectXとは，古くは『GameSDK(ゲーム)』と呼ばれていた，Windows95専用のゲーム開発APIセットです（Windows NT4.0はDirectXに対応するという話だが，現時点で動作するのはWindows95だけ）。現在はバージョンが上がり，DirectX2になっています。

DirectXの関数は，『DirectDraw』『DirectSound』など，機能ごとに“Direct(ダイレクト)～”という名前がつけられています。中でも中心となるのは，つぎの二つです。

●**DirectDraw**…描画機能を担当するのが，ダイレクト・ドロー。英語風に読めばディレクト・ドゥロウ？

●**DirectSound**…サウンド機能を担当する，ダイレクト・サウンド。英語風に読めば…以下略。

これから基本的に，この二つの使いかたについて説明していきます。

一応，DirectXのその他のAPIもひととおりあげておきます。

●**DirectInput**…ダイレクト・インプット。ジョイスティック入力など，マンマシン・インターフェースをサポート。

●**DirectPlay**…ダイレクト・プレイ。ネットワーク対戦機能をサポート。

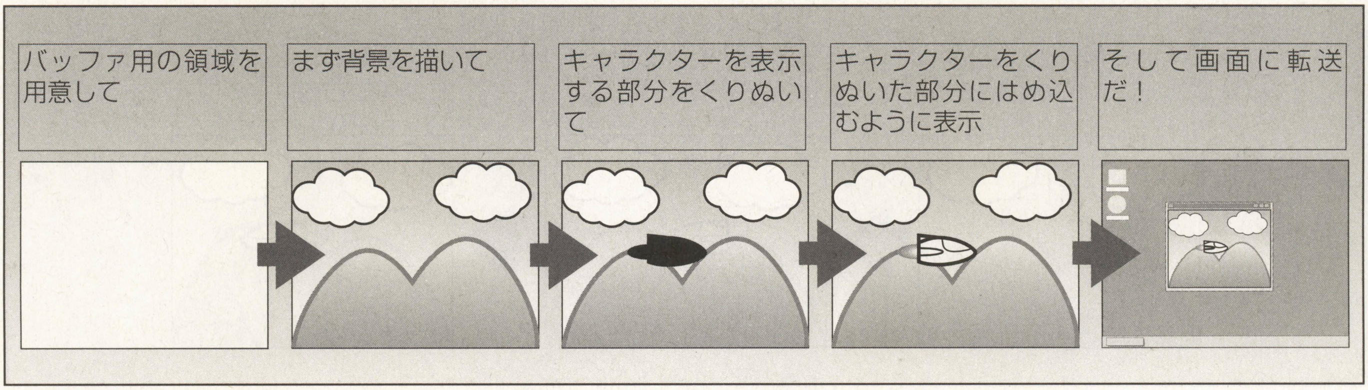
●**midiStream**…ミディ・ストリーム。反応の早いMIDI再生が可能。

●**Direct3D**…ダイレクト・スリーディ。DirectX2以降でサポートされた，3D描画機能。

●**DirectMIDI**…ダイレクト・ミディ。専用のMIDI音源なしで，高品位なMIDIデータの再生が可能になるもの

《第1表》DirectXプログラミングに必要なもの

OS	Windows 95
言語	Delphi 2.0
その他	DirectXドライバ Delphi用DirectX API宣言ヘッダ 解説書



《第1図》GDIベースでゲームを作るには…

（今後サポートされるという話だが…）。

●**DirectMPEG**…ダイレクト・エムペグ。ソフトウエアによるMPEGデータの再生をサポート（ActiveMovie（アクティブムービー）とはどうちがうんだろう？）。

●**DirectVideo**…ダイレクト・ビデオ。高速なデジタル・ビデオ（AVIファイル）の再生をサポートする。DirectDrawを入れると，自動的にサポートされる。

GDIがダメなわけ

以上のようにDirectXは，たくさんのAPIから成り立っています。

この中でもっともよく使われるものが，描画機能担当の“DirectDraw”でしょう。どんなゲームでも画面表示だけは欠かせないし，また，そこがもっともユーザーに強い印象をあたえる部分だからです。

さて，それではDirectDrawを実際に使うまえに，そのしくみについて説明しておきましょう。

なぜ，DirectDrawのようなものが考えだされたのでしょうか？　それは，従来のWindowsの描画機能が，イマヒトツ遅かったからです。

「えー，うちのマシンはベンチマークでグラフィックが速いってでるぜ！」と言う人もいるかもしれません。しかしそれは，Windowsのシステムに最適化された画面を描画する能力が高いというだけなのです。ゲームのような“ありとあらゆる表現がありうる”（うぅ，くどい表現）画面を描画する機能は，非常に低いものでした。

従来のWindowsの描画機能は，『GDI（Graphic Device Interface）（グラフィック デバイス インターフェース）』というAPIセットで実現されていました。これは，Windows95でも使われ続けています。

GDIの特徴は，Windowsらしい画面を描くのに向いた関数が，たくさん用意されているということです。具体的に言うと，四角い枠（ウィンドウ）を描いたり，文字を描いたり，単純な図形を描くなどの機能を持っています。

ところが，ゲームで使うのは，そんな単純な図形ばかりではありません。非常に複雑なグラフィックを，超高速で描き替えていくことが求められます。しかし，GDIにはそのような能力（API）は用意されていません（**第1図**）。

DirectDrawのひみつ

DirectDrawは，GDIとは根本的にしくみがちがいます。

DirectDrawは，基本的にWindowsの画面を完全に乗っ取ってしまい，ビデオ

DirectXを使ったプログラムを作るには
〜Delphi 2.0の場合〜

Delphi 2.0で，DirectXを使ったプログラムを作る。そのためには，DirectXドライバと，Delphi 2.0用のDirectX関数定義ヘッダを用意しなければなりません。

Delphi 2.0用のDirectX関数定義ヘッダは，インターネットからダウンロードすることができます。アドレスは，つぎのとおり。

●http://www.dkw.com/bstone/Delphi.htm

ここには，カナダのBlake Stone氏が，C用のヘッダからDelphi 2.0用にコンバートしたファイルが置かれています。フリーで使用可能なので，ありがたく使わせていただきましょう。

DirectXドライバは，DirectXを使った市販ゲームを購入したり，それらのゲームの体験版が入った雑誌の付録CD-ROMなどを購入すれば，手に入れることができます。

正式に開発キットとしてDirectXを手に入れるには，つぎのどちらかの方法があります。

①**マイクロソフトの『Visual C++　Ver.4.1』（価格98,000円のVer.4.0プロフェッショナル版を登録することでバージョン・アップできる）を購入する**

②**MSDNというマイクロソフトの開発者向け情報ネットワークのLevel2会員（年会費64,000円，新規のみ74,000円）になる**

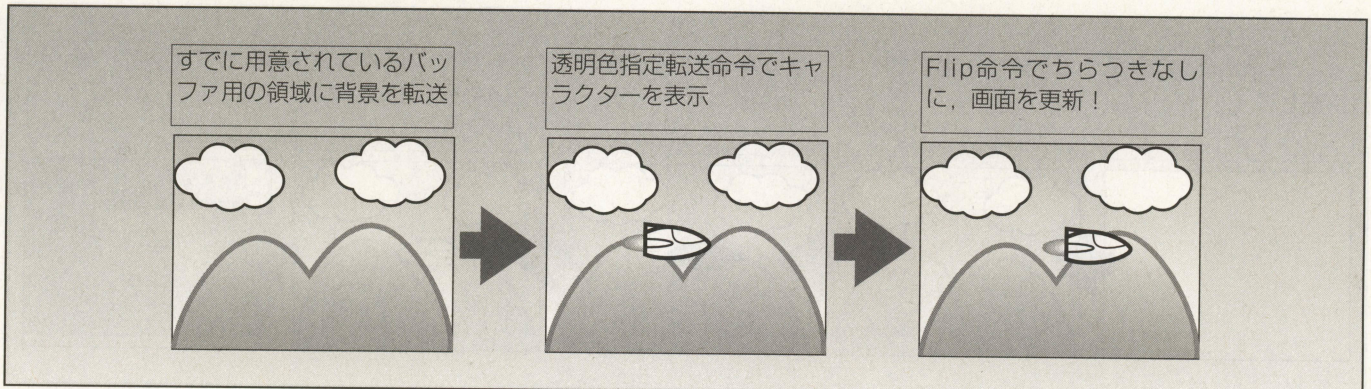
これらを入手することによって，DirectXの仕様書（もちろん英語）を手に入れることができるわけです。ただし，これらにはDelphi 2.0用の定義ヘッダなどは付いていません。

ちなみに，開発キットは，インターネットからもダウンロードできます（ftp://ftp.microsoft.com/msdownload/directx2/）。しかし，約32Mバイトとサイズが大きいので，あまりおすすめできません。環境と根性，そして通信費に余裕のある人は，そちらで入手してもいいでしょう。

しかし，DelphiでDirectXを試しに使うぶんには，開発キットをフルセットそろえる必要はとくにありません。ドライバとヘッダさえあれば何とかなります。

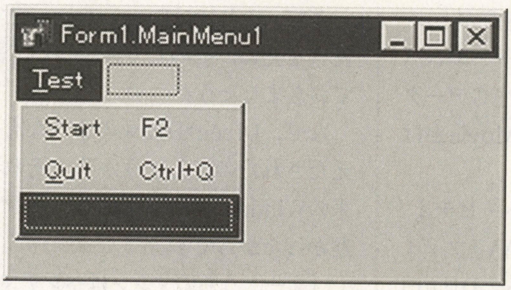
ただし，実際に使っていくとなると，仕様書は必要になるでしょう。英語版の仕様書を入手できる人はそれでかまいませんが，あてがない人は『DirectX2 開発マニュアル』（価格5,400円／ISBN4-7973-0036-1）を入手するのが，もっとも安あがりかつ日本語的に楽です。

一応，この連載でも，基本的な部分は仕様書なしでできるように解説するつもりです（でも，けっこうしくみが複雑で関数も多いので，DirectXの仕様を解説しはじめると，Delphiの話をしているヒマがなくなってしまうかも…，ぶつぶつ…）。



《第2図》DirectDrawベースでは？

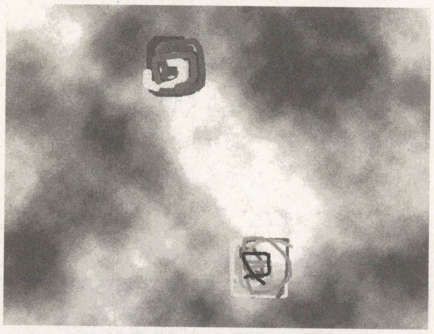
《第3図》サンプル・プログラムのフォーム・デザイン



《第4図》サンプル・プログラムのメニュー・デザイン

《第2表》サンプル・プログラムで使用したコンポーネント

TMainMenu	第4図参照
TImage	Image1：キャラクター1。背景が白で100×100ドット
	Image2：キャラクター2。背景が白で100×100ドット
	Image3：背景。640×480ドットの適当な絵



《第5図》サンプル・プログラムを実行しているようす

カードをゲームで占有することによって，高速に動作するという方向でデザインされているのです。

つまり，画面のモードを従来のWindows（=GDI）とはちがったものに切り替えて使うわけです。そのため，DirectDrawを使うには，事前にいくつかの手続きが必要になります。

まず，DirectDraw機能を管理するオブジェクトである『IDirectDrawオブジェクト』が必要になります。

そして，IDirectDrawオブジェクトの管理下に，グラフィック・イメージを格納するバッファとなる『IDirectDrawSurface』が作られます。

IDirectDrawSurfaceは，実際に画面に表示されるグラフィック・イメージとなる『PrimarySurface』と，画面描き替え時のバッファリング領域『BackSurface（これは私が付けた名前で一般的表現ではない）』や，ゲーム中使用するキャラクターなどのグラフィック・イメージを格納領域となる『ImageBuffer（これも同様に非一般的表現）』があります。

ゲーム中は，ImageBufferに保存されているパターンを使って，BackSurfaceに新しい画面を構成します。すべて描き終わったら，Flipという命令を使ってBackSurfaceの内容とPrimarySurfaceを入れ替えます。このような作業をすることによって，画面イメージを更新していくわけです（**第2図**）。

実際にDelphi 2.0で試してみる！

もっともシンプルにDirectDrawを使ってみたのが，つぎのサンプル・プログラムになります（**リスト1，第3図，第4図，第2表**）。

内容は，640×480ドット／256色（8ビットカラー）モードで，全画面サイズの背景をスクロールさせつつ，100×100ドットのキャラクター二つを透明色指定転送で表示するというものです（**第5図**）。

プログラム中の処理については，注釈を入れてあるのでそれを見てください。あいかわらず，エラー処理などはまったくしていません。

このプログラムでは，以下のような点でDirectDrawのスゴサがわかるはずです。

- **標準で用意されている，透明色付き転送命令（スプライト）**
- **Flip命令を使うことによって，描き替え時のフリッカ（ちらつき）や，ティアリング（画面上より描き替えるときにでる，画面上部と下部で表示されているフレームがずれる現象）などが起こらないしくみ**
- **再起動なしに画面モードを切り替え，全画面を占有してしまうことに**

より，他のウィンドウを気にせずにゲームを構成できる点

●これだけ大規模に画面を描き替えながらも，圧倒的に高速動作すること

まとめ

ちなみに，私の開発用マシン（Pentium-90MHz／#9 Motion771）では，だいたい60fpsくらいでていました（**第6図**）。fpsは，1秒あたりのフレーム数を表し，数が多いほどなめらかに動くことを意味します。ちなみにTVは30fps，バーチャファイター2が60fpsを実現しています。

さすがに，GDIベースのふつうのプログラミングでは，15fpsくらいが限界なのではないでしょうか。

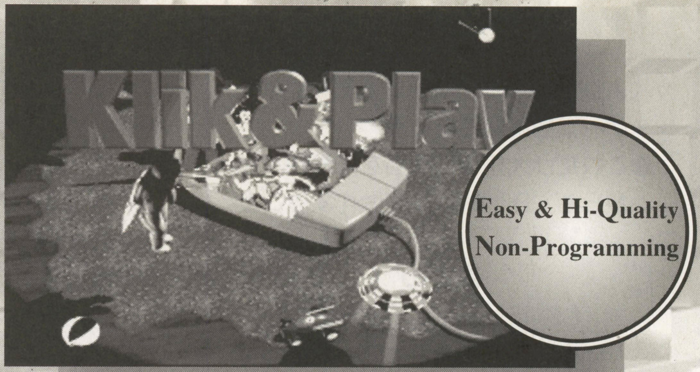
というところで，今回はおしまいです。次回は，もうちょっとくわしい解説を加えつつ，簡単なゲームでも作ってみます。お楽しみに！

《第6図》そして，その結果。このfpsの値は，GDIベースでは無理なはず

《リスト1》サンプル・プログラムのリスト

```
unit unit1;

interface

uses
  Windows, Messages, SysUtils, Classes, Graphics, Controls, Forms,
Dialogs,
  Menus, ExtCtrls, DDraw;  //DirectDrawの定義ヘッダを付け加える

type
  TForm1 = class(TForm)
    MainMenu1: TMainMenu;
    Game1: TMenuItem;
    Start1: TMenuItem;
    Quit1: TMenuItem;
    Image1: TImage;
    Image2: TImage;
    Image3: TImage;
    procedure Start1Click(Sender: TObject);
    procedure Quit1Click(Sender: TObject);
    procedure FormKeyDown(Sender: TObject; var Key: Word;
      Shift: TShiftState);
  private
    TestQuit:Boolean;  //テスト終了フラグ
  public
  end;

var
  Form1: TForm1;

implementation

{$R *.DFM}

procedure TForm1.Start1Click(Sender: TObject);
const
  SurfaceDesc:DDSURFACEDESC=(
      dwSize:sizeof(SurfaceDesc);
      dwFlags:DDSD_CAPS+DDSD_BACKBUFFERCOUNT;
      dwBackBufferCount:2;
      ddsCaps:(dwCaps:DDSCAPS_PRIMARYSURFACE+
      DDSCAPS_FLIP+DDSCAPS_COMPLEX)
      );  //PrimarySurface設定情報
  SurfaceDesc2:DDSURFACEDESC=(
      dwSize:sizeof(SurfaceDesc);
      dwFlags:DDSD_CAPS+DDSD_HEIGHT+DDSD_WIDTH+DDSD_CKSRCBLT;
      dwHeight:580;
      dwWidth:640;
      ddckCKSrcBlt:(dwColorSpaceLowValue:$FFFFFF;
      dwColorSpaceHighValue:$FFFFFF);
      ddsCaps:(dwCaps:DDSCAPS_OFFSCREENPLAIN)
      );  //ImageBuffer設定情報
var
  DDraw:IDirectDraw;  //IDirectDrawオブジェクト
  PrimarySurface,BackSurface,ImageBuffer:IDirectDrawSurface;//各Surface
  BackCaps:DDSCAPS;  //BackSurface設定
  DC:HDC;
  x,y,dx,dy:integer;
  s,e,c:longint;
begin
  TestQuit:=false;
  Start1.Enabled:=false;

  DirectDrawCreate(nil,DDraw,nil);  //IDirectDrawオブジェクトを生成

  //DirectDrawの動作モードを設定
  DDraw.SetCooperativeLevel(Application.Handle,
      DDSCL_FULLSCREEN+DDSCL_ALLOWREBOOT+DDSCL_NOWINDOWCHANGES+
      DDSCL_ALLOWMODEX+DDSCL_EXCLUSIVE);

  DDraw.SetDisplayMode(640,480,8);  //画面モード切替

  //PrimarySurfaceとBackSurfaceの生成
  DDraw.CreateSurface(SurfaceDesc,PrimarySurface,nil);

  //BackSurfaceの設定
  BackCaps.dwCaps:=DDSCAPS_BACKBUFFER;
  PrimarySurface.GetAttachedSurface(BackCaps,BackSurface);

  DDraw.CreateSurface(SurfaceDesc2,ImageBuffer,nil);  //ImageBufferの生成

  ImageBuffer.GetDC(DC);  //ImageBufferにGDI互換のHDCを作る

  //キャラクターデータ転送
  BitBlt(dc,0,0,100,100,Image1.Canvas.Handle,0,0,SRCCOPY);
  BitBlt(dc,100,0,100,100,Image2.Canvas.Handle,0,0,SRCCOPY);
  BitBlt(dc,0,100,640,480,Image3.Canvas.Handle,0,0,SRCCOPY);

  ImageBuffer.ReleaseDC(DC);  //HDCの解放

  //初期設定
  x:=0;y:=0;dx:=2;dy:=2;c:=0;

  ShowCursor(false);  //マウスカーソルを消す
  s:=GetTickCount;  //テスト開始時間を取得
  while TestQuit=false do  //フラグがfalseの間は繰り返す
  begin
    //背景描画（透明色を使わない）
    BackSurface.BltFast(c mod 640,0,
      ImageBuffer,Rect(0,100,640-(c mod 640),580),
      DDBLTFAST_NOCOLORKEY);
    BackSurface.BltFast(0,0,
      ImageBuffer,Rect(640-(c mod 640),100,640,580),
      DDBLTFAST_NOCOLORKEY);

    //キャラクター１描画（透明色を使う）
    BackSurface.BltFast(x,y,
      ImageBuffer,Rect(0,0,100,100),
      DDBLTFAST_SRCCOLORKEY);

    //キャラクター２描画（透明色を使う）
    BackSurface.BltFast(540-x,380-y,
      ImageBuffer,Rect(100,0,200,100),
      DDBLTFAST_SRCCOLORKEY);

    //移動
    x:=x+dx;y:=y+dy;
    if (x=0)or(x=540) then dx:=dx*-1;
    if (y=0)or(y=380) then dy:=dy*-1;

    //PrimarySurfaceをBackBufferと入れ替え
    PrimarySurface.Flip(nil,DDFLIP_WAIT);

    //カウンターを足し，イベント割り込みを入れる
    Inc(c);
    if c mod 10=0 then Application.ProcessMessages;
  end;
  e:=GetTickCount;  //テスト終了時間

  //各種オブジェクト解放
  PrimarySurface.Release;
  DDraw.Release;

  ShowCursor(true);  //カーソルを表示

  //フレームレートの表示
  ShowMessage(IntToStr((c*1000)div(e-s))+'frames/sec');

  Start1.Enabled:=true;
end;

procedure TForm1.Quit1Click(Sender: TObject);
begin
  TestQuit:=true;
  Close;
end;

procedure TForm1.FormKeyDown(Sender: TObject; var Key: Word;
  Shift: TShiftState);
begin
  if Key=VK_ESCAPE then TestQuit:=true;
end;

end.
```

Windows環境で，しかもプログラムすることなく，なんと超速(ちょっぱや)アクション・ゲームが，すごく簡単に作れる。



クリック・アンド・プレイ Klik & Play ゲーム作成術

((問い合わせ先))
Klik & Play●価格8,800円
富士通パレックス㈱
〒144 東京都大田区新蒲田1-17-25
☎03-5703-2752（土日・祝祭日をのぞく）

((動作環境))
●Windows3.1の場合●
パソコン本体：486-33MHz以上のCPUを搭載した日本語Windows3.1が動作するマシン
メモリ：8Mバイト以上（16Mバイト以上推奨）
ディスプレイ：640×480ドット256色以上（800×600ドット以上256色推奨）
その他：CD-ROMドライブおよびサウンド・ボードが必要
●Windows95の場合●
パソコン本体：486DX2-66MHz以上のCPUを搭載したWindows95が動作するマシン
メモリ：16Mバイト以上
ディスプレイ：800×600ドット256色以上（256色推奨）
その他：CD-ROMドライブおよびサウンド・ボードが必要

Play 10　格闘ゲームに挑戦③押した時間によるボタン入力

TEXT & GAME MAKING●山崎 寛

プログラミング不要のゲーム作成ツール『Klik＆Play（クリック・アンド・プレイ）』。このテクニックを紹介する当連載も，めでたく第10回目を迎えることができました。これからも，応援よろしくお願いいたします。

今回は，超格闘ゲーム作る編のパート3，“ボタン入力”を紹介しましょう。

格闘ゲーム用のボタン入力

今月は，マンマシン・インターフェースの重要な要素である“ボタン”に注目してみましょう。

現在，ゲーム・センターなどにある対戦格闘ゲームを見ると，ボタンの数が“4個”“6個”と，数多く並んでいることがわかります。

これらのボタンには，パンチ攻撃とキック攻撃それぞれに，

●強くて大振りな攻撃
●弱いがスキの少ない攻撃

が割り当てられています。このちがいを利用することで，ゲームに幅を持たせているわけです。

さて，Klik＆Playでゲームを作成する場合，通常は1プレイヤーについて“2個”のボタンが使用可能です。作りかたによっては，キーボードの特定のキーを使うなどして，多くのボタンを扱うこともできます。しかしこれは，

●ゲームを作り直さないとキーの変更（カスタマイズ）ができない
●ジョイスティックに未対応となってしまう

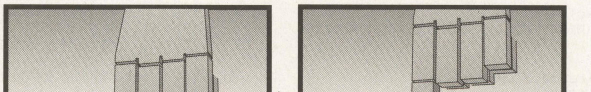
という欠点があり，あまりいい方法とは思えません。

そこでここでは，ボタンを押す“長さ”によって，技の強弱を切り換えるという方式を採用します（アーケード・ゲーム『ワールドヒーローズ』などで使っていた方式）。

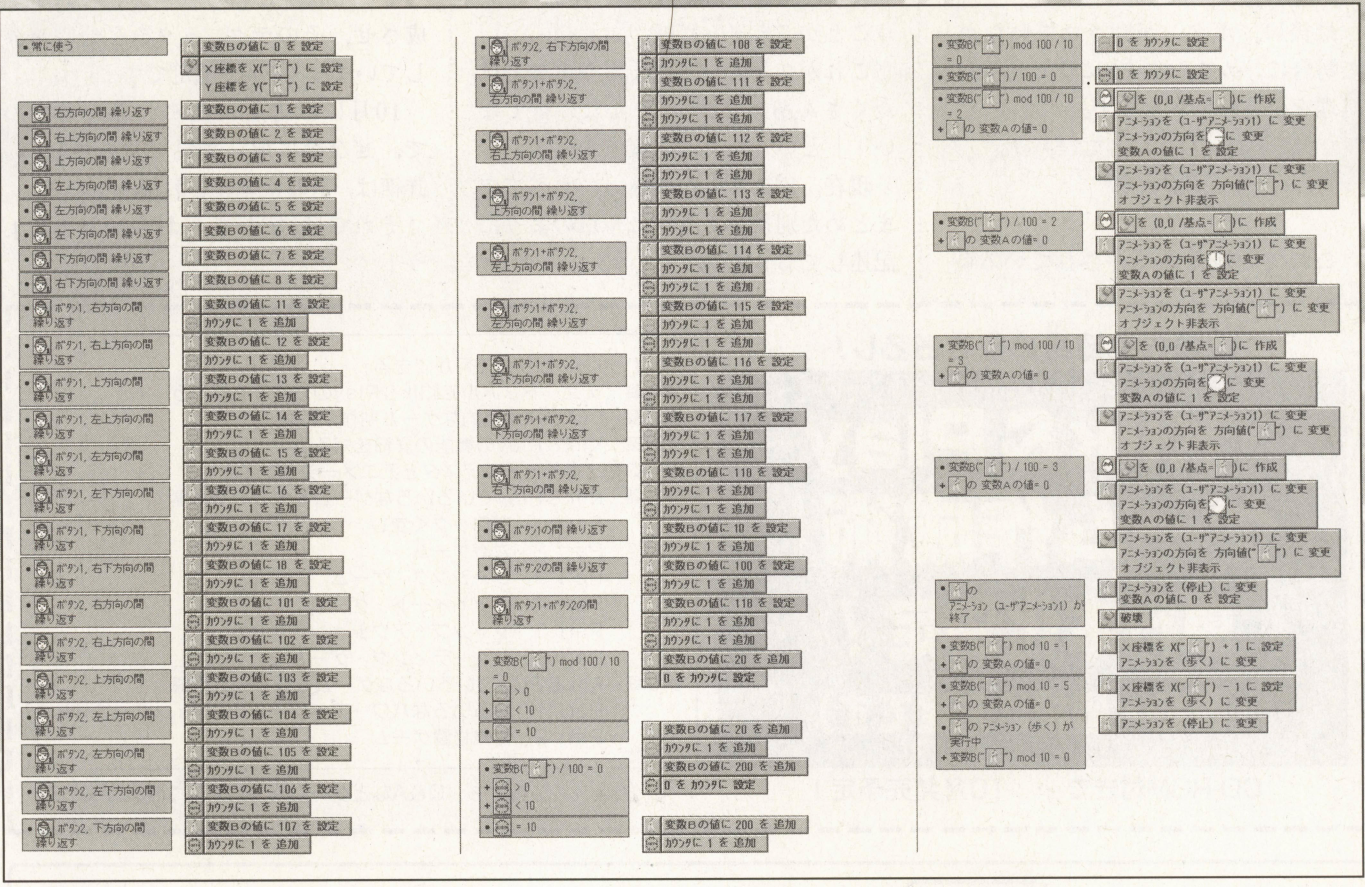
これなら，2個のボタンでも，十分ゲームに幅を持たせることができるでしょう。

入力時間を判断するには

それでは，入力時間に応じて異なる処理をする方法を考えましょう。



《第1図》今回実現しようとしている方式



《第2図》イベントの記述

めざす入力方式は，ボタンを押したとき，

①素早く離した場合は，弱い技がでる
②長いあいだ押しっぱなしにしたときは，ボタンを押したままであっても自動的に強い技がでる。しかも，再びボタンを離して押し直さない限り，つぎの技がでない

という方式です（**第1図**）。

これを実現するイベントの記述を，**第2図**に示します。

まず，先月と同じように，方向キーやボタンの入力状態を変数に代入します。このとき，一つのボタンに一つの変数では，非常に多くの変数が必要になってしまいます。そこで，一つの変数に，方向キーとボタン二つの状態を代入するようにしました。

そのしくみは，1の位は方向キー，10の位はボタン1，100の位はボタン2というぐあいに，桁（けた）によって内容をわけています。このように，Klik&Playの変数は一つのキャラクターについて3個しかないので，工夫して効率よく使うようにしましょう。

それぞれの内容を参照するには，計算を使用します。くわしくは，**第2図**をよく見てください。

カウンタを効果的に使おう！

ボタンの入力時間測定のために，それぞれのボタンについてカウンタを一つずつ用意します。まだ変数があまっているので，そちらを使っても良かったのですが，わかりやすくするためカウンタを使いました。

第2図の中では，薄い色のアイコンがボタン1，濃い色のアイコンがボタン2を表しています。

このカウンタそれぞれに，ボタンが押されていたら，1ずつ数を増やします。このカウンタの値から，ボタンを押されていた時間が判断できるわけです。一定の時間押されていたら“強”，そのまえに離されたら“弱”と区別し，入力状態を示す変数に値を代入します。

なぜここですぐに技をださず，変数に代入しているのかというと，将来の拡張のためです。ボタンの入力が，通常の技以外にも使われる可能性があり

Klik&Play Game Collectionプレゼント！

富士通パレックスのご好意により，毎月2名様に『Klik&Play Game Collection』をプレゼントします！

①住所 ②氏名 ③年令 ④職業 ⑤電話番号 ⑥この連載の感想を明記して，つぎのあて先まで官製ハガキで送ってください。〆切は毎月7日です。

■あて先　〒141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
『Klik & Play Game Collectionプレゼント』係

※ 9月号の当選者は，北海道札幌市・菅原 悟さん（16才）と，宮崎市・野元 彩さん（20才）です。おめでとうございます！

ますからね。

最後に，ボタンが押されていなかった場合に，カウンタを0にリセットする処理を記述しておきます。

まとめ

これで，何とか「押されている時間によって技の強弱を実現する」ということができました。

これから先も，まだまだやることはたくさんあります。「そんなに待てない！」という人に，朗報です。

現在，Klik＆Playの魅力のすべてをまとめた別冊を，ラッセル車のように記述しております。

そこでは，この対戦格闘ゲームを完成させ，そのテクニックを存分に紹介しています（予定，予定ですよ…）。

10月には書店に並ぶと思いますので，ぜひ手に取って見てくださいね。詳細は，下のカコミをお読みください。

それでは，また来月お会いしましょう！

山崎先生渾身の書きおろし！

『Klik＆Play ゲーム作成術』 単行本化決定！

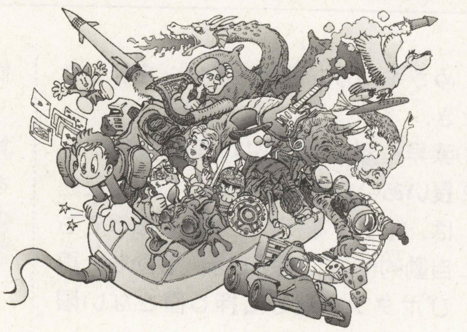
（書名・価格は未定です）

CD-ROM付きで…　10月発売予定！

序 章　Klik＆Playで何ができる
第1章　チュートリアルでKlik＆Playのしくみを知ろう
第2章　いよいよ本格的なゲーム制作に挑戦！
第3章　Klik＆Playの機能の詳細を知ろう
第4章　ピクチャーエディタとアニメーションエディタ
第5章　Klik＆Playでいろいろなゲームを作る～基本編
　Part 1　ブロックくずし
　Part 2　対戦ゲーム
　Part 3　レーシング・ゲーム
　Part 4　ドットイート・ゲーム
　Part 5　ジャンプ・アクション・ゲーム
　Part 6　シューティング・ゲーム
第6章　Klik＆Playでいろいろなゲームを作る～応用編
　Part 1　いろいろなパワーアップ・シューティング・ゲーム
　Part 2　対戦格闘ゲーム

他にも，Q＆Aなどゲーム作りに役立つ情報が満載！

第2回 Klik＆Play ゲームコンテスト 開催！



今年春に行なわれ，優秀な作品が多数集まった『Klik＆Playゲームコンテスト』。この第２回の開催が決定しました！

今回は，マッキントッシュ版Klik＆Playでの応募も対象となりました。また，ゲーム作品以外にも，ゲームに使うキャラクターや音楽などの応募も可能です。

前回にくらべて，グアムまたはサイパン４日間の旅やデジタルスチルカメラなど，賞品も一段と豪華になりました！

気になる〆切と発表は，つぎのとおり。第２回の応募期間は，平成８年10月16日～平成９年１月16日（必着）となっています。結果は，本誌'97年４月号にて発表します。

応募には，つぎの二つの部門があります。

●ゲーム部門…Klik＆Playで作成したゲーム作品

●コンテンツ部門…ゲーム作成に使うオブジェクト（背景やキャラクターなど），ウェーブ・ファイル（効果音），MIDIファイル（音楽）の３種類

応募方法は，郵送のほか，NIFTY-Serveでも送付することができます。

郵送の場合は，スタンドアロンゲーム作成を選び，インストーラつきをチェックして，フロッピーディスクに保存してください。また，フロッピーディスクの１枚目には，応募要項を書いたテキスト・ファイルを入れておきます。こうして用意したフロッピーディスクと，作品名，つぎの応募要項を書いた紙をセットにして，下の応募先まで郵送します。

NIFTY-Serveで応募する場合は，「GO SPRX」の「お知らせ」を読んでください。

■応募要項

●応募者プロフィール

①住所（郵便番号，フリガナを必ずつけてください）
②住所のフリガナ
③氏名（フリガナを忘れずに，また，グループの場合には代表者の氏名）
④氏名のフリガナ
⑤年齢
⑥職業（学生の場合は学校名，学年）
⑦電話番号
⑧メールアドレス（Nifty-ID，またはe-mailアドレスを持っているかたのみ）

●応募作品の内容について

⑨OS種別（Windows用かマッキントッシュ用かを明記）
⑩部門（ゲームならばG，コンテンツ部門の場合は，オブジェクトはO，WAVEファイルはW，MIDIファイルはMと書いてください）
⑪タイトル
⑫著者
⑬データ名
⑭ジャンル（アクション，シューティング，エデュテイメント，ブロック崩し，RPG，パズル，バラエティ［その他］，コンテンツの中から一つを選んでください）
⑮対戦（対戦専用の場合は専，対戦可能の場合は可，対戦不可の場合は不と書いてください）
⑯内容説明（全角200字くらいで）

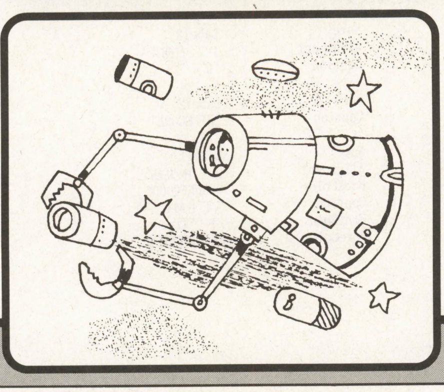
■応募先

〒144東京都大田区新蒲田1-17-25
富士通㈱「Klik＆Playゲームコンテスト」係

■問い合わせ先

富士通パレックス㈱
☎03-5703-2752
（土・日・祝祭日を除く13:30～17:00）

Windows3.1以降(Visual Basic 2.0)用



サテライトによる全カプセルの回収ゲーム!

コズミック アクション
COSMICACTION

荒井　篤

遊びかた

メニューからゲーム・スピードを選んでスタートします。

スタート直後，フィールド中央にいるのがマイキャラです。マイキャラはカーソル・キーの上下左右で動かすことができます。ただし，壁，カプセルの上は通過できません。

サテライトは，つねにマイキャラからの力（磁力みたいなもの）を受けています。最初は引きつける力を受けていますが，カプセルを取ることによって変化します。青カプセルを取ると引きつける力に，赤カプセルだと遠ざける力に，白カプセルだと現状の逆の力になります。ちなみにTIMEの背景色で現在のどっちの力なのかわかります。

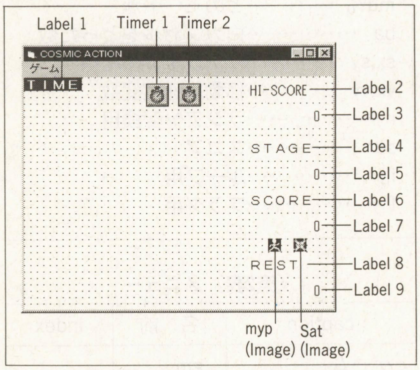
カプセルはサテライトを通過させることによって取ることができます。サテライトとマイキャラがぶつかるとランダムな方向にサテライトが飛ばされます。また，フィールドの上下左右はループします。

制限時間内にすべてのカプセルを回収すればクリアです。全10面。逆に制限時間内に回収し切れなければゲーム・オーバーです。

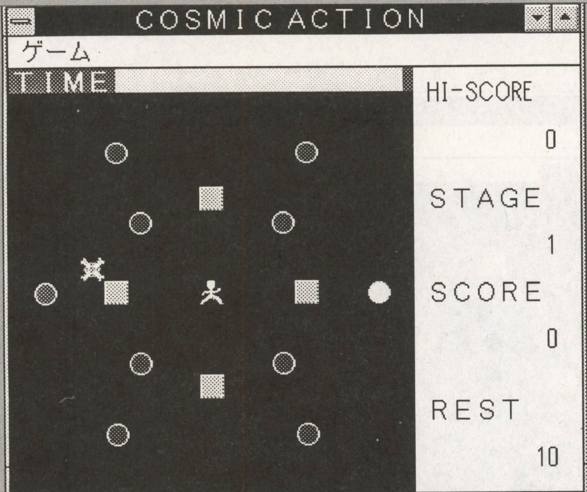
スコアについて

このゲームは稼ぎが熱いです。まず，カプセルの得点ですが，青，赤カプセルはたったの1点。白カプセルは取ると，他のカプセルの中からランダムで一つが白カプセルに変化します。したがって，白カプセルを取っていけば青，赤カプセルを取らないでクリアすることもできます。また，白カプセルの得点は最初は10点ですが，同じステージで白カプセルを取るごとに得点は上がっていきます（10, 20, 40, 80…5120が最高）。タイム・ボーナスは残り時間に比例して大きくなります。

つまり，このゲームではいかにして白カプセルを多く取るかということがハイスコアを取るポイントになります。

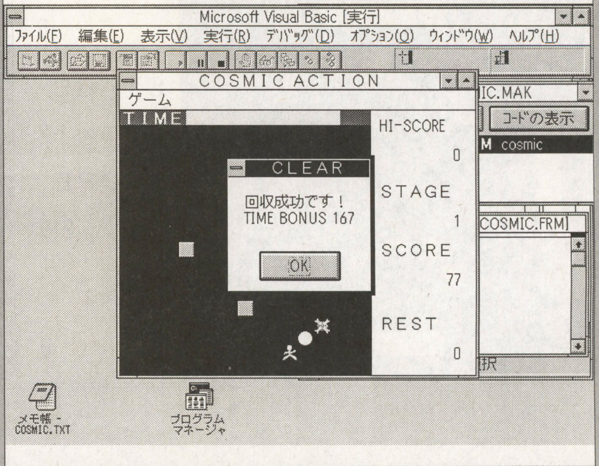


《第1図》フォームの設定



◀《写真1》サテライトを誘導してカプセルを回収せよ

▼《写真2》時間内にすべてのカプセルを回収するとクリア!



《OVER FLOW》このコーナーは，みなさんの身のまわりで起きたできごと，ベーマガを読んだ感想，意見，編集部への一言など，なんでも受け付けます。みなさんで，楽しいコーナーにしていきましょう。投稿は本誌とじ込みの愛読者カードでお願いします。

《第1表》変数表

mp%(17,17)	…フィールドの仮想画面用
rd1$(10),rd2$(10)	各面のデータ
ch1%(10),ch2%(10)	面データのチェック用
cx%(10),cy%(10)	光カプセルの位置
hx%(3),hy%(3)	当たり判定チェック用
hsc(2)	………各スピードのハイスコア
mx%,my%	……マイキャラの座標
mf%	…………力の方向
gx%,gy%,gc%	…キャラ表示用
sp%	…………タイマー1の割り込み速度
st%	…………ステージ数
tm%	…………残りタイム
co%	…………残りカプセル数
kf%	…………キー入力割り込み防止フラグ
md%	…………どのモードか
ba	……………白カプセルをとった数
sx,sy	…………サテライトの座標
vx,vy	…………移動用速度変数
r	……………ラジアン変換用
sc	……………スコア
i,j	……………ループ用
f	……………フラグ用

《第2表》メニュー

caption	名　前	index
ゲーム	gm	
…SLOW	rank	0
…NORMAL	rank	1
…FAST	rank	2
終了	ed	

プログラムについて

このプログラムではラベルを9個，タイマーを2個使っています。フォームにそれらを貼り付け，プロパティを設定してください。イメージには16×16ドットのビットマップを読み込んでおきます。あとはメニューを作り，リストどおりにプログラムを入力してください。

《第3表》プロパティ設定

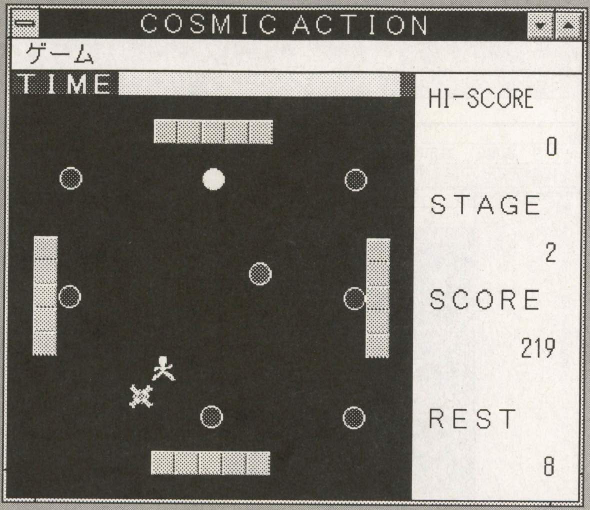
```
フォームの設定
  Name          =  cosmic
  AutoRedraw    =  -1  'True
  Caption       =  "COSMIC ACTION"
  KeyPreview    =  -1  'True
  ScaleMode     =  3  'ピクセル
タイマーの設定
  Name          =  Timer2

  Name          =  Timer1
イメージの設定
  Name          =  sat
  Picture       =  サテライトのビットマップ

  Name          =  myp
  Picture       =  マイキャラのビットマップ

ラベルの設定
  Name          =  Label9
  Alignment     =  1  '右揃え
  Caption       =  "0"

  Name          =  Label8
  Caption       =  "REST"

  Name          =  Label7
  Alignment     =  1  '右揃え
  Caption       =  "0"

  Name          =  Label6
  Caption       =  "SCORE"

  Name          =  Label5
  Alignment     =  1  '右揃え
  Caption       =  "0"

  Name          =  Label4
  Caption       =  "STAGE"

  Name          =  Label3
  Alignment     =  1  '右揃え
  Caption       =  "0"

  Name          =  Label2
  Caption       =  "HI-SCORE"

  Name          =  Label1
  Alignment     =  2  '中央揃え
  BackColor     =  &H00FF0000&
  Caption       =  "TIME"
  FontBold      =  -1  'True
  ForeColor     =  &H00FFFFFF&
```

その他

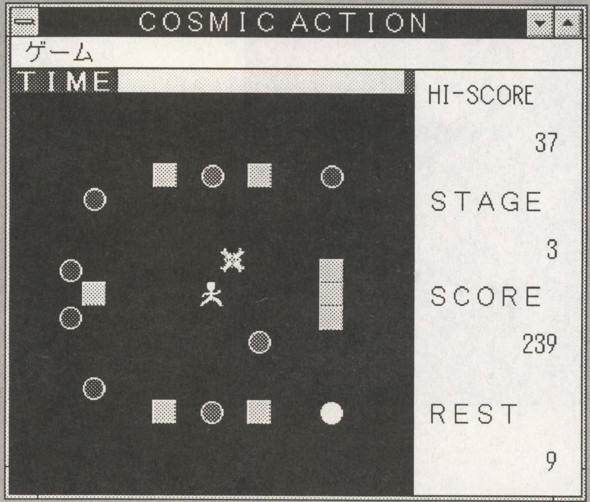
壁にあたって跳ね返るのがやや不自然ですが，自然な処理をしようとすると超難しくなるので勘弁(かんべん)してください。あと，はじめはSLOWでやるのがいいと思います。

CHECKER FLAG

Dr.D：Visual Basicの投稿も月を追うごとに増えているようじゃな。
編：はい，内容もすべて採用に値するようなものばかりで，チェックのほうも楽しいんですよ，これが。
Dr.D：近々，月2本掲載も実現できそうじゃな。



◀《写真3》壁の跳ね返りもよーく計算に入れて



◀《写真4》ステージ3はこんな画面。10面まであるぞ

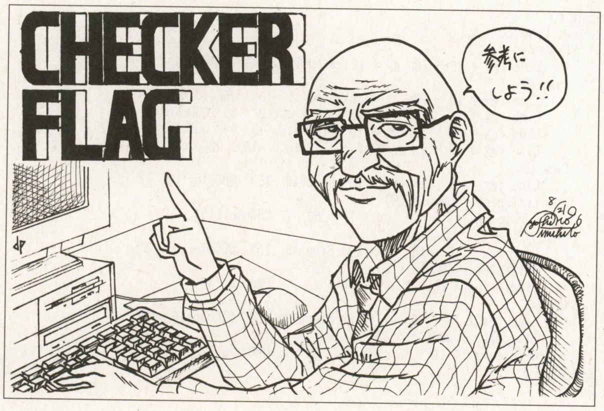
★だれか〜！ Visual Basic4.0のプログラムを作って投稿してくれ〜!!（京都市・橋本和良17才）……【影：だれか〜!!私の朝食を作ってくれる人はいないか〜!!女性に限る。つぐ美：だれか〜！影さんの相手してやって〜!!仕事のジャマにしかならないのよ。】

```
Dim mp%(17, 17), rd1$(10), rd2$(10), ch1%(10), ch2%(10)
Dim cx%(10), cy%(10), hx%(3), hy%(3), hsc(2) As Long
Dim mx%, my%, mf%, gx%, gy%, gc%, sp%, st%, tm%, co%, kf%, md%, ba%
Dim sx, sy, vx, vy, r, sc As Long

Sub ed_Click ()
    End
End Sub

Sub Form_KeyDown (keycode As Integer, Shift As Integer)
    Dim x%, y%, fx%, fy%
    If kf = 0 Then Exit Sub
    If keycode = 37 Then
        x = -1: y = 0
    ElseIf keycode = 38 Then
        x = 0: y = -1
    ElseIf keycode = 39 Then
        x = 1: y = 0
    ElseIf keycode = 40 Then
        x = 0: y = 1
    Else
        Exit Sub
    End If
    fx = (mx ¥ 16) + 1 + x: fy = (my ¥ 16) + 1 + y
    If fx = 0 Then
        fx = 17
    ElseIf fx = 18 Then
        fx = 1
    End If
    If fy = 0 Then
        fy = 17
    ElseIf fy = 18 Then
        fy = 1
    End If
    If mp(fx, fy) = 0 Then
        mx = fx * 16 - 8: my = fy * 16 - 8: Call mput
    End If
End Sub

Sub Form_Load ()
    Dim a%, i%, j%, k%, f%
    Randomize
    top = (screen.Height - Height) / 2
    left = (screen.Width - Width) / 2
    fillstyle = 0
    Timer1.Enabled = False
    Timer2.Interval = 1000
    Timer2.Enabled = False
    hx(0) = -7: hy(0) = -7: hx(1) = 6: hy(1) = -7
    hx(2) = 6: hy(2) = 6: hx(3) = -7: hy(3) = 6
    rd1$(1) = "xe8xe808xe8xd"
    rd2$(1) = "2412c12542b43173f725a2ba24d2cd"
    ch1%(1) = 1155
    ch2%(1) = 1963
    rd1$(2) = "03exf00400140014001400140014001xf003e0"
    rd2$(2) = "2222822e23a62272e736822c28c2ec"
    ch1%(2) = 2021
    ch2%(2) = 1885
    rd1$(3) = "x922xf0410040004xd22x9"
    rd2$(3) = "3822d22332a53a922622823b38c2dc"
    ch1%(3) = 1489
    ch2%(3) = 1878
    rd1$(4) = "xde0808x38xf008x380838xc"
    rd2$(4) = "2c12833a33652e62283a936b28b24d"
    ch1%(4) = 1787
    ch2%(4) = 1887
    rd1$(5) = "x83x91cx41xa4x41x31x3100ex3ex3e"
    rd2$(5) = "2a22d236421533821a2ea35b21d2ad"
    ch1%(5) = 2444
    ch2%(5) = 1956
    rd1$(6) = "03e1xfx5180c180c180cxfx543e0"
    rd2$(6) = "2112522b23173673a73f725c2bc2fd"
    ch1%(6) = 2047
    ch2%(6) = 1926
    rd1$(7) = "xb400fex34x34x341004xc108xd"
    rd2$(7) = "2a12343642b52f73393c935b2ab22d"
    ch1%(7) = 2027
    ch2%(7) = 1927
    rd1$(8) = "x831c6xc100410041004xc31c6x8"
    rd2$(8) = "3522b22343d43172f723a3da35c2bc"
    ch1%(8) = 1887
    ch2%(8) = 1966
    rd1$(9) = "00c020c2x91x6601060030403x64x921820180"
    rd2$(9) = "2512c12232e43d633822a2eb24d2bd"
    ch1%(9) = 2298
    ch2%(9) = 1963
    rd1$(10) = "008001c008881c1c0808x4200270072002x58081c1c088801cx380"
    rd2$(10) = "2623a23242e438622a3ea36c2ac28f"
    ch1%(10) = 3250
    ch2%(10) = 1973
    r = 3.14159265 / 180: kf = 0: f = 0
    For i = 1 To 10
        j = Len(rd1$(i))
        a = 0
        For k = 1 To j
            a = a + Asc(Mid$(rd1$(i), k, 1))
        Next
        If a <> ch1%(i) Then f = i
        j = Len(rd2$(i))
        a = 0
        For k = 1 To j
            a = a + Asc(Mid$(rd2$(i), k, 1))
        Next
        If a <> ch2%(i) Then f = i
    Next
    If f <> 0 Then
        MsgBox Str$(f) & "面のデータに間違いがあります", , "エラー": End
    End If
End Sub

Sub gamen ()
    Dim i%, j%, a%, x%, y%, rd3$, k$
    rd3$ = ""
    j = Len(rd1$(st))
    For i = 1 To j
        k$ = Mid$(rd1$(st), i, 1)
        If k$ = "x" Then
            i = i + 1
            a = Val("&h" + Mid$(rd1$(st), i, 1))
            For x = 1 To a
                rd3$ = rd3$ & "0"
            Next
        Else
            rd3$ = rd3$ & k$
        End If
    Next
    y = 1
    For i = 0 To 14
        x = 1: y = y + 1
        For j = 1 To 4
            a = Val("&h" + Mid$(rd3$, i * 4 + j, 1))
            mp(x, y) = -((a And 8) = 8)
            mp(x + 1, y) = -((a And 4) = 4)
            mp(x + 2, y) = -((a And 2) = 2)
            mp(x + 3, y) = a And 1
            x = x + 4
        Next
    Next
    For i = 0 To 9
        a = Val(Mid$(rd2$(st), i * 3 + 1, 1))
        x = Val("&h" + Mid$(rd2$(st), i * 3 + 2, 1))
        y = Val("&h" + Mid$(rd2$(st), i * 3 + 3, 1))
        cx(i + 1) = x + 1: cy(i + 1) = y + 2
        mp(x + 1, y + 2) = a
    Next
    i = Int(Rnd(1) * 10) + 1
    mp(cx(i), cy(i)) = 4
    For y = 1 To 17
        For x = 1 To 17
            gx = x: gy = y: gc = mp(x, y): Call gput
        Next
    Next
shoki:
    i = Int(Rnd(1) * 360)
    sx = ((136 + Cos(i * r) * 80) ¥ 16) * 16 + 8: sy = ((136 + Sin(i * r) * 80) ¥ 16) * 16 +
 8
    If mp((sx ¥ 16) + 1, (sy ¥ 16) + 1) <> 0 Then GoTo shoki
    vx = 0: vy = 0: Call sput
    ba = 0: co = 10: Label9.Caption = co
    mf = -1: tm = 200: Call tput
    mx = 136: my = 136: Call mput
End Sub

Sub gput ()
    Select Case gc
        Case 0
            Line (gx * 16 - 16, gy * 16)-Step(15, 15), QBColor(0), BF
        Case 1
            Line (gx * 16 - 16, gy * 16)-Step(15, 15), QBColor(15), B
            Line (gx * 16 - 15, gy * 16 + 1)-Step(13, 13), QBColor(7), BF
            Line (gx * 16 - 15, gy * 16 + 15)-Step(15, 0), QBColor(8)
            Line (gx * 16 - 1, gy * 16 + 1)-Step(0, 15), QBColor(8)
        Case 2
            Line (gx * 16 - 16, gy * 16)-Step(15, 15), QBColor(0), BF
            fillcolor = QBColor(9)
            Circle (gx * 16 - 8, gy * 16 + 8), 7, QBColor(15)
        Case 3
            Line (gx * 16 - 16, gy * 16)-Step(15, 15), QBColor(0), BF
            fillcolor = QBColor(12)
            Circle (gx * 16 - 8, gy * 16 + 8), 7, QBColor(15)
        Case 4
            Line (gx * 16 - 16, gy * 16)-Step(15, 15), QBColor(0), BF
            fillcolor = QBColor(15)
            Circle (gx * 16 - 8, gy * 16 + 8), 7, QBColor(14)
    End Select
End Sub

Sub mput ()
    myp.Move mx - 8, my + 8
End Sub

Sub rank_Click (index As Integer)
    Dim i%
    md = index
    sp = 250 - index * 100
    Label3.Caption = hsc(md)
    sc = 0: Label7.Caption = sc
    st = 1: Label5.Caption = st
    Call gamen
    kf = 1
    Timer1.Interval = sp: Timer1.Enabled = True
    Timer2.Enabled = True
End Sub

Sub sput ()
    sat.Move sx - 8, sy + 8
End Sub

Sub Timer1_Timer ()
    Dim sr, f%, sx2, sy2, i%, j%, fx%, fy%
    If mx = sx Then
        If my >= sy Then
```

★最近のBASICは驚くほど速い。CPUのせいだろうが……。(大阪府岸和田市・**平野克典26才**)……**【編：投稿プログラムでも，Pentiumマシンでチェックすると速すぎてゲームにならないものがあるんですよ。V30マシンだと手ごろでおもしろかったりね。】**

```
            sr = 270
        Else
            sr = 90
        End If
    Else
        sr = Atn(Abs(sy - my) / Abs(sx - mx)) / r
        If (sy - my) / (sx - mx) < 0 Then sr = 180 - sr
        If (my - sy) > 0 Then sr = sr + 180
    End If
    vx = vx + mf * Cos(sr * r): vy = vy + mf * Sin(sr * r)
    If vx > 8 Then
        vx = 8
    ElseIf vx < -8 Then
        vx = -8
    End If
    If vy > 8 Then
        vy = 8
    ElseIf vy < -8 Then
        vy = -8
    End If
    sx2 = (sx + vx + 272) Mod 272: sy2 = (sy + vy + 272) Mod 272
    f = 0
    For i = 0 To 3
        j = mp((((sx2 + hx(i) + 272) Mod 272) ¥ 16) + 1, (((sy2 + hy(i) + 272) Mod 272) ¥ 16
) + 1)
        If j = 1 Then f = 1
        If j > 1 And f = 0 Then
            f = j
            fx = (((sx2 + hx(i) + 272) Mod 272) ¥ 16) + 1
            fy = (((sy2 + hy(i) + 272) Mod 272) ¥ 16) + 1
        End If
    Next
    If f = 0 Then
        sx = sx2: sy = sy2: Call sput
        i = Sqr((mx - sx) ^ 2 + (my - sy) ^ 2)
        If i < 10 Then
            tm = tm - 1
            j = Int(Rnd(1) * 360)
            vx = Cos(j * r) * 10: vy = Sin(j * r) * 10
        End If
    ElseIf f = 1 Then
        vx = -vx: vy = -vy
    Else
        i = 1
        Do While cx(i) <> fx Or cy(i) <> fy
            i = i + 1
        Loop
        cx(i) = cx(co): cy(i) = cy(co)
        mp(fx, fy) = 0
        gx = fx: gy = fy: gc = 0: Call gput
        co = co - 1: Label9.Caption = co
        If f = 4 Then
            sc = sc + 10 * 2 ^ ba
            ba = ba + 1: mf = -mf
            i = Int(Rnd(1) * co) + 1
```

```
            mp(cx(i), cy(i)) = 4
            gx = cx(i): gy = cy(i): gc = 4: Call gput
        ElseIf f = 2 Then
            sc = sc + 1: mf = -1
        Else
            sc = sc + 1: mf = 1
        End If
        Label7.Caption = sc
        If mf = -1 Then
            Label1.BackColor = QBColor(9)
        Else
            Label1.BackColor = QBColor(12)
        End If
        If co <= 0 Then
            MsgBox "回収成功です！" + Chr$(13) + "TIME BONUS" + Str$(tm), , "CLEAR"
            sc = sc + tm: Label7.Caption = sc
            If st = 10 Then
                MsgBox "ALL CLEAR!!!", , "終了"
                kf = 0: Timer1.Enabled = False
                Timer2.Enabled = False
                If sc > hsc(md) Then
                    hsc(md) = sc: Label3.Caption = sc
                    MsgBox "おめでとう！ハイスコアです" + Chr$(13) + "SCORE " + Str$(sc), ,
"ハイスコア"
                Else
                    st = st + 1: Label5.Caption = st
                    Call gamen
                End If
            End If
        End If
End Sub

Sub Timer2_Timer ()
    tm = tm - 1: Call tput
    If tm > 0 Then Exit Sub
    kf = 0: Timer1.Enabled = False
    Timer2.Enabled = False
    MsgBox "時間切れです", , "GAMEOVER"
    If sc > hsc(md) Then
        hsc(md) = sc: Label3.Caption = sc
        MsgBox "おめでとう！ハイスコアです" + Chr$(13) + "SCORE " + Str$(sc), , "ハイスコア"
    End If
End Sub

Sub tput ()
    If tm > 0 Then
        Line (72, 0)-Step(tm, 15), QBColor(14), BF
        If tm < 200 Then
            Line (72 + tm, 0)-(271, 15), QBColor(12), BF
        End If
    Else
        Line (72, 0)-(271, 15), QBColor(12), BF
    End If
End Sub
```



評…そのとおりじゃよ（Dr・D）

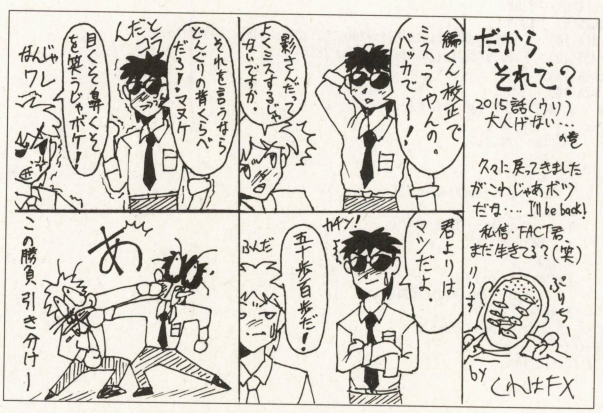
by 本名吉野

評…ヒゲのないマリオなんて…（影）

by 邪道坊や

評…フムフムなかなかいい企画だ（影）

by くれはFX

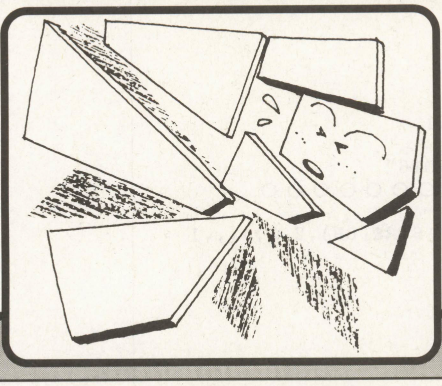


評…キミはよくわかっているネ（編）

by くれはFX

★つぐ美さん，僕と文通してください!!（北海道静内郡・TAQASHY22才）……【つぐ美：先日ね，秋祭りがあってね，私もおみこしかついだのよ。つぎの日なんて，足腰が痛くて痛くて，もう大変だったわ。…お返事待ってます。影：誌上文通コーナーでした。】

FM TOWNS(F-BASIC 386 V2.1 L10)用



本当に合うのはどれ？

にたりよったり

TMO

内容

正方形を作っていくジグソーパズル型ゲームです。

実行すると，4方向から正方形の断片が真ん中に進んできます。

組み合わせて正方形になる形がひとつだけあります。真ん中の断片を回転させて合わせていってください。

《第1表》変数表

VV	初期位置
IX( ),IY( )	移動方向
HK( )	回転用
TU( )	図形の記憶用

遊びかた

ゲームはパッドで行ないます。

○Aボタンで右回り

○Bボタンで左回り

○十字ボタンでスピードを上げる（早く次に進みたい場合）

なお，3回までの間違いはOKです。形は3段階に細かくなっていきます。高得点は保存します。

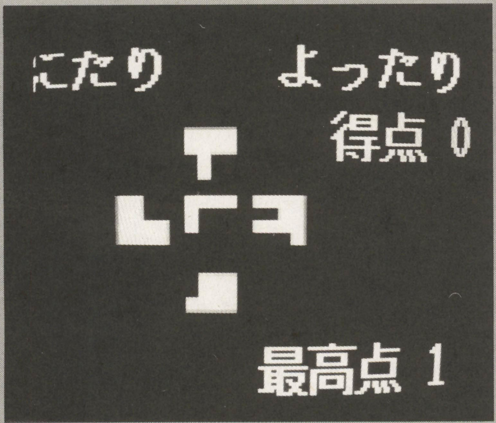
わたしの最高点は，25点でした。

CHECKER FLAG

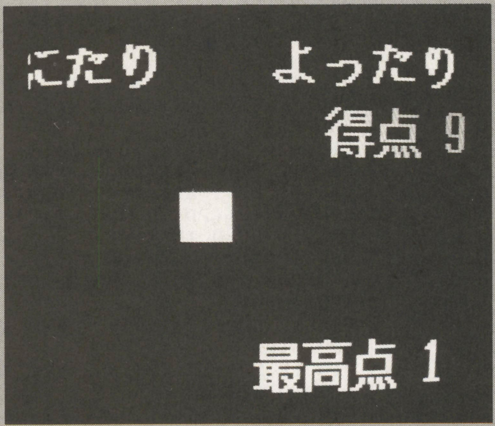
Dr.D：むむ，これは珍しいタイプのパズルゲームじゃ。正方形になるように真ん中のブロックを回転させるのか。

編：最初は凹凸が粗いので簡単なのですが，次第に細かくなって難しくなります。

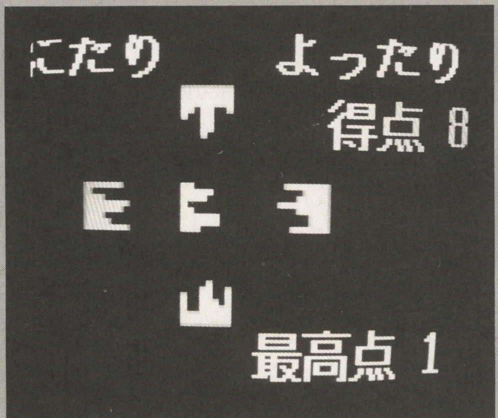
Dr.D：10点を超えたあたりから見分けるのがかなりきつくなる。君は何点とれるかな？



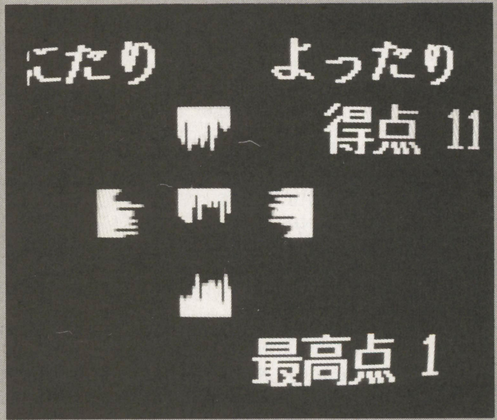
◀《写真1》正方形ができるように向きを変える



▶《写真2》うまく合うと正方形になる



◀《写真》少し凹凸が細かくなってきたぞ



▶《写真4》ここまで細かいと見分けるのが大変

★BASICプログラミング講座がおもしろかった。物理的なことをプログラムにすることに，とても興味があります。影さんのマジック・ボックスのコーナーおもしろいのでページをふやしてください!!（神奈川県川崎市・**内田朋一18才**）……【**影**：キミの投稿も待っているよ。】

にたりよったりのプログラム・リスト

```
10 '○○○○○○○○○  にたり よったり      by.TMO   ○○○○○○○○○
20 CLEAR ,,2000:SCREEN@ 1:CLS:DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME:ON ERROR GOTO 780
30 DIM P1(255),P2(255),P3(255),P4(255),P5(255),TU(15)
40 WINDOW(0,0)-(511,255):VIEW(0,0)-(511,255)
50 P=4
60 FOR I=0 TO 3:READ HK(I):NEXT:DATA 0,6,3,5
70 SYMBOL(0,5),"にたり    よったり",2,2,3,,,1
80 GOSUB *LOAD:SYMBOL(150,200),"最高点"+STR$(AA),2,2,3,,,1
90 SPRITE ON:OUT&H440,27:OUT &H443,23
100 PLAY "@17V15%LO5D32E-32F32G32&G16%RO4A32B-32O5C32D32&D16"
110 '○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
120 LINE(320,0)-(340,239),PSET,[0,0,0,1],BF
130 LINE(275,50)-(319,81),PSET,0,BF:SYMBOL(195,50),"得点"+STR$(BB),2,2,4,,,1
140 P=P/(1-((BB=5)+(BB=10)))
150 FOR I=0 TO 15 STEP P
160 RR=RND*11:TU(I)=RR
170 FOR J=0 TO RR STEP P
180 LINE(J+320,I)-(J+P+319,I+P-1),PSET,3,BF
190 NEXT J,I
200 FOR I=0 TO 15 STEP P
210 FOR J=15 TO TU(I) STEP -P
220 LINE(J+P+320,I+19)-(J+321,I-P+20),PSET,4,BF
230 NEXT J,I
240 GET@A(320,20-P)-(335,35-P),P2
250 FOR L=40 TO 80 STEP 20
260 FOR I=0 TO 15 STEP P
270 MM=RND*-1:IF MM=0 THEN MM=1
280 FOR J=15-P TO TU(I)+MM*P STEP -P
290 LINE(J+P+320,I+L)-(J+321,I-P+1+L),PSET,4,BF
300 NEXT J,I,L
310 GET@A(320,41-P)-(335,56-P),P3
320 GET@A(320,61-P)-(335,76-P),P4
330 GET@A(320,81-P)-(335,96-P),P5
340 GET@A(320,0)-(335,15),P1,0
350 DEF SPRITE 0,0,P1,1
360 DEF SPRITE 0,4,P2,1
370 DEF SPRITE 0,8,P3,1
380 DEF SPRITE 0,12,P4,1
390 DEF SPRITE 0,16,P5,1
400 DEF SPRITE 1,0,(52,52),0
410 K=RND*3
420 '○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
430 IF TT=0 THEN VV=RND*3
440 FOR I=1 TO 4
450 ON VV+1 GOSUB 700,710,720,730:SPRITE 3,4*I,HK(VV)
460 VV=VV+1 AND 3
470 NEXT
480 FOR I=0 TO 16 STEP 4:SPRITE 0,I,1:NEXT
490 '○○○○○○○○○○○   メイン   ○○○○○○○○○○○○○○○○○
500 WHILE HT<4
510 PT=PTRIG(1):PD=PAD(1)
520 IF PT=2 AND PP=0 THEN K=(K+3) MOD 4
530 IF PT=1 AND PP=0 THEN K=(K+1) MOD 4
540 WA=10+(PD<>0 AND ST=0)*9
550 IF PD=0 THEN ST=0
560 SPRITE 3,0,HK(K)
570 FOR I=1 TO 4:SPRITE 6,4*I,IX(I),IY(I):NEXT:WAIT WA
580 PP=PT
590 IF SPRITE(4,6)=52 AND SPRITE(4,7)=52 THEN
600 ST=1
610 IF SPRITE(0,3)=HK(VV) THEN PLAY "@44%LO5E-16G16F16%RA8":WAIT 100:TT=0:BB=BB+
1:GOTO 120
620 TT=1:HT=HT+1:PLAY "@71O4%LC32%RG16":GOTO 430
630 ENDIF
640 WEND
650 '○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
660 GOSUB *SAVE
670 PLAY "@15%LO5E4.O4B8A8O5D8","V15@37%RO2E16O3E16O2E16O3E16O2E16O3E16R16O2F16O
3F16D16O2B16":WAIT 100
680 SYMBOL(5,160),"もう一度？  はい／RUN  いいえ／SELECT",1,1,4
690 IF PTRIG(1)=4 THEN RUN ELSE IF PTRIG(1)=8 THEN CLS:END ELSE 690
700 DEF SPRITE 1,4*I,(102,52),4*I:IX(I)=-1:IY(I)=0:RETURN
710 DEF SPRITE 1,4*I,(52,102),4*I:IX(I)=0:IY(I)=-1:RETURN
720 DEF SPRITE 1,4*I,(2,52),4*I:IX(I)=1:IY(I)=0:RETURN
730 DEF SPRITE 1,4*I,(52,2),4*I:IX(I)=0:IY(I)=1:RETURN
740 *LOAD
750 OPEN "NTR.DAT" FOR INPUT AS #1:INPUT #1,AA:CLOSE #1:RETURN
760 *SAVE
770 IF BB>AA THEN PLAY "@1%LO4G16A16B8R32%RO5C16":KILL "NTR.DAT":AA=BB:WAIT 100
ELSE 800
780 OPEN "NTR.DAT" FOR OUTPUT AS #1:PRINT #1,AA:CLOSE #1
790 IF ERR=63 THEN RESUME 750
800 RETURN
```


★今でも，DOS環境でクリエイトしている人達にも利用できるような，Windows環境でのマルチメディアの規格，読み込みかたの特集を組んでいただくと，大変ありがたいのですが……。（愛知県名古屋市・**小林教敬19才**）……【**編**:デジタル・カメラ特集などでやってみます。】

FM TOWNS(F-BASIC 386 V2.1 L10以降)用

文字当てゲームがパワーアップ!

移植版

わかった!

星元けんじゃ

はじめに

ベーマガ'90年7月号のX68000版「わかった!」(小野明さん作)の移植版ですが，この号を持っていないので，'93年7月号のPC-9801版（竹内智彦さん作）を見て作りました。このTOWNS版のウリは…

★背景表示パターンが6種類，文字表示パターンが5種類，150とおりの組み合わせ!

★マウス対応!

★かんたんに難易度を変えられる!

★熱い得点争い!

CHECKER FLAG

Dr.D：穴をあけていって背景に隠れている文字を当てるゲームじゃ。文字の大きさや色・模様が色々あるので飽きがこないようにできているのだ。

編：そのまま移植するのではなくて，パワーアップして移植してくれるところがにくいですね。

です。

内　容

穴をボコボコあけていって，下にかくれている文字を当てるゲームです。

あそびかた

プログラムをまちがいなく入力したら，さっそく実行しましょう。

すると，タイトル画面が表示されるので，マウスを左クリックしてください。

左クリックしたら，さっそくラウンド1のスタートです。マウスで黄色いカーソルを動かして，左クリックでどんどん穴をあけていってください。

また，1ラウンドのうち10回だけ，「スペシャル・アタック」が使えます。右クリックしながら左クリックすると，大きく穴があきます。

そして，タイムが0になるか，スペース・キーを押すと，答えを聞いてきますので，これだ!と思うアルファベットのキーを押してください。

見事正解すると，ボーナス点が入り，次のラウンドになります。なお，ボーナス点は，穴をあける回数が少なく，スペシャル・アタックの残り回数やタイムを多く残すほど，高くなります。

ちなみに答えをまちがえてしまうと，即ゲーム・オーバーになります。注意してください。

ラウンドが進むと，とてもヒキョーな問題が出てきますが，おこらないでください（笑）。

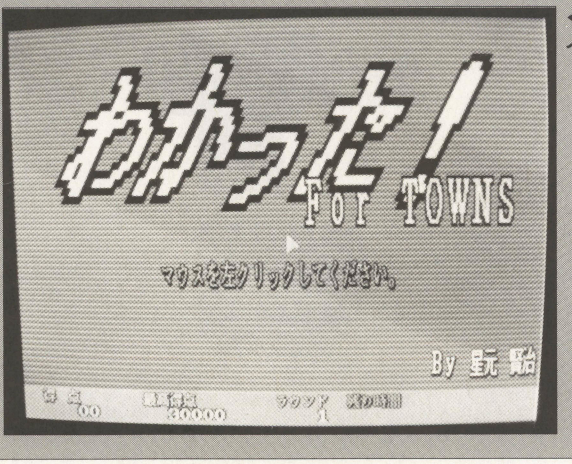
なお，実行するときには，必ず半角英数モードにしておいてください。

言い忘れてましたが，タイムは，ラウンド・クリタしても，少し加算されて次のラウンドに繰り越されます。

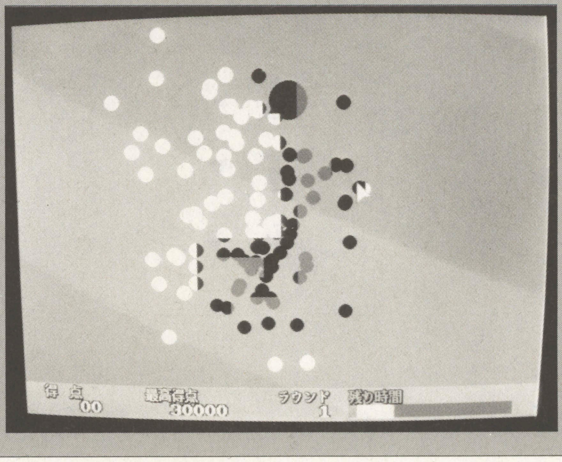
プログラムについて

一見すごく長いように見えますが，REM文や，ラベルだけの行がかなりある（約70行）ので，実はふつうぐらいです。

180行から220行の「'」をつけたりはず



◀《写真1》タイトル画面



▶《写真2》こうやって小さい穴を開けていく

★パソコンを買いかえて3年。スキャナーにタブレットを増設して，今ではネットでCGを発表するようになりました。あとはHPをやるしか?（愛知県豊橋市・**夢工房24才**）……【**影**：すごい!夢工房さんの体験を記事に書いて編集部に送ってください!】

わかった！ のプログラム・リスト

```
10 '---------------------F-BASIC386 V2.1L10以降用---------------------
20 '|              移植版 わかった!! For FM TOWNS                     |
30 '-------------------96/07/27(土) ~ 96/08/24(土)-------------------
40 '|        原作     90年7月号 x68000   小野 晶さん作              |
50 '|   移植版その1  93年7月号 PC-9801  竹内智彦さん作              |
60 '|   移植版その2  今月号   FM-TOWNS By 星元賢治                  |
70 '---------FM TOWNS PROGRAM NO.2(ファミベーもあわせるとNo.9)--------
80 '     開発環境:FM TOWNS Fresh + F-BASIC386インタプリタ V2.1L20
90 '          ◎ さぁ、始まるよー！気合を入れて打ち込もう！ ◎
100 '/////////////////// 初期設定
110 SCREEN 1,,3,0:COLOR 7,0,7,0:DIM HI(9),NA$(9),RD(9),DT$(9),H%(2500)
120 FOR I=0 TO 1:SCREEN 1,I,3,0:SCREEN@ 0:CLS:GOSUB *V2:NEXT
130 RANDOMIZE TIME:SC=0:HI=3000:RD=1:DIM PAT%(256),PAND%(64)
140 '
150 ' ★180行から220行の'を一つだけはずすと難易度を調節できます。★
160 ' ●NH=通常の穴の開く半径:SH=スペシャルアタックの穴の開く半径
170 ' ●TH=タイムの減り(少ないほど早く減る):SM=スペシャルアタックの回数
180 'NH=15:SH=40:TH=50:SM=20 '難易度:超簡単
190 'NH=12:SH=30:TH=45:SM=15 '難易度:簡単
200 NH= 8:SH=22:TH=40:SM=10 '難易度:普通(最初はこれでやってみよう)
210 'NH= 6:SH=16:TH=30:SM=10 '難易度:難しい
220 'NH= 4:SH=12:TH=25:SM= 5 '難易度:超難しい
230 '
240 '---------- マウスカーソル設定
250 CONNECT(0,0)-(0,25)-(8,17)-(17,17),%8,PSET,F,6
260 GET@A(0,0)-(31,31),PAT%:GET@(0,0)-(31,31),PAND%,0
270 '
280 '/////////////////// タイトル
290 MOUSE 0,0:MOUSE 6,1,PAND%,PAT%:MOUSE 1,320,240,1:MOUSE 4,0,0,639,439
300 SCREEN 1,0:GOSUB *V2:CLS:CL=5:GOSUB *HA1:GOSUB *SHOKI:GOSUB *SCORE
310 SCREEN 1,1:GOSUB *V1:CL=5:GOSUB *HA2:GOSUB *V2
320 SYMBOL( 50, 50),"わかった！",6,10,5,,,11
330 SYMBOL(350,180),AKCNV$("For TOWNS"),1.5!,4,6,,,9,4
340 SYMBOL(180,280),"マウスを左クリックしてください。",1,2,4,,,13,2
350 SYMBOL(500,390),"By 星元 賢治",1,2,7,,,13,0
360 SCREEN 1,0:GOSUB *ERASE
370 WHILE MOUSE(2,0)=0:WEND
380 '
390 '/////////////////// ゲーム初期設定
400 SC=0:RD=1:ST=1:TI=100
410 '
420 '/////////////////// ラウンド初期設定
430 SP=SM:FOR I=0 TO 1:SCREEN 1,I:CLS:NEXT:SCREEN 1,0:GOSUB *V2
440 GOSUB *SHOKI:GOSUB *SCORE:A$=AKCNV$("ROUND "+RIGHT$(STR$(RD),2))
450 CL=4:GOSUB *HA1:SYMBOL(247,200),A$,1,2,4,,,13
460 LINE(400,460)-(600,475),PSET,%1,BF
470 PLAY"@14O4T120L8CEEEDFFFECDGC2","@15O3T120L4EGFAGFE2","@13O2L4ERFRGRC"
480 FOR I=1 TO TI
490 LINE(400+I,460)-(400+I,475),PSET,VAL(MID$("23366444555",(I/20)+1,1))
500 BEEP 363523,2,2000:WAIT 2:NEXT:WAIT 200:MJ$=AKCNV$(CHR$(65+INT(RND*26)))
510 MC=INT(RND*15)+1:HC1=INT(RND*15)+1:HC2=INT(RND*15)+1
520 IF MC=HC1 OR MC=HC2 OR HC1=HC2 THEN 510
530 SCREEN 1,0:GOSUB *V1:CL=HC1
540 ON ((RD/6)MOD 6)+1       GOSUB *HA1,*HA2,*HA3,*HA4,*HA5,*HA6
550 SCREEN 1,1:GOSUB *V1:CL=HC2:SU=13
560 ON ((RD-1) MOD 6)+1      GOSUB *HA1,*HA2,*HA3,*HA4,*HA5,*HA6
570 CL=MC:ON ((RD-1) MOD 5)+1 GOSUB *MO1,*MO2,*MO3,*MO4,*MO5
580 SCREEN 1,0
590 PLAY OFF:PLAY"T200L128O7@15(DCDCDCDCDCDCDCDC)4"
600 GET@A(224,192)-(416,240),H%
610 LINE(224,192)-(416,240),PSET,%4,BF,&H4F4F4F4FF4F4F4F4
620 SYMBOL(224,194),"READY!!",2,3,1,,,1:WAIT 200
630 PUT@A(224,192)-(416,240),H%:A=MOUSE(3,0):KA=0
640 '
650 '/////////////////// メインルーチン
660 IF MOUSE(3,0) THEN
670  X=MOUSE(0):Y=MOUSE(1)
```

したりすることで，難易度の設定ができます。

プログラムの入力方法

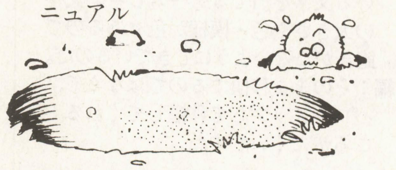
このゲームは，F-BASIC 386のV2.1用です。L20で作りましたが，L20特有の命令は使用してませんから，L10でも動くはずです。しかし，640×480ドット（16色）を2画面重ね合わせていますから，V1.1では動作しません。また，インタプリタから実行すると画面切り替え時にちらつきます。イヤな人はコンパイルしてください。しかし，僕はコンパイラを持っていなかったりして…（苦笑）。

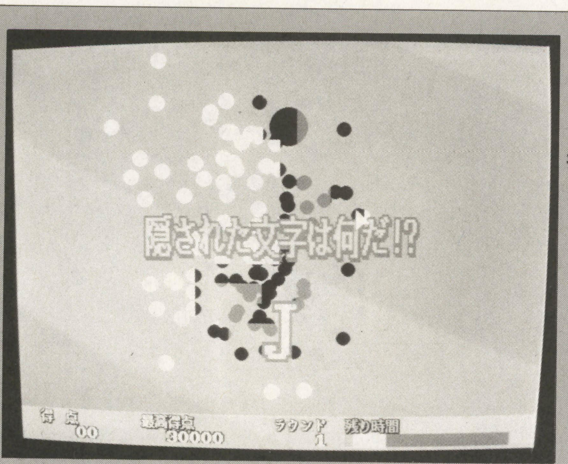
さいごに

プリンタとBASICコンパイラと増設RAMと昔のフリコレと昔のベーマガと新しいシステムソフトウエア（V2.1L51，うちのはL31）がほしいよう…。

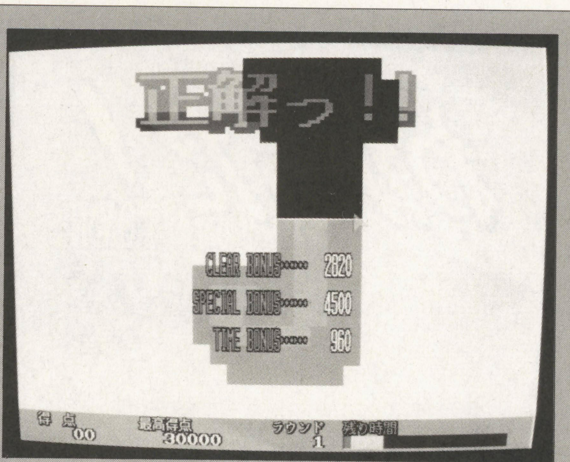
★参考にしたぜ，家〜い!!

・PC-9801版「わかった！」（竹内智彦さん作）
・ベーマガ'95年11月号ファミリーベーシック版「日曜大工の鉄人」（自作）
・アーケードゲーム「エジホン探偵事務所」（セガ）
・F-BASIC386V2.1リファレンス
・F-BAISC386V2.1L20のオンラインマニュアル





◀《写真3》隠れた文字がわかったらスペース・キーを押し，予想した文字のキーを押す

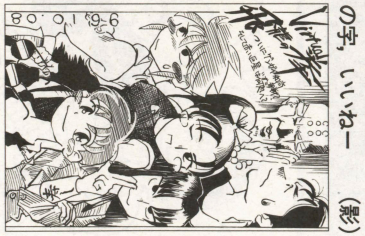


▶《写真4》当たると得点が入る。間違っていると1発でゲーム・オーバーなので注意

★ベーマガ万歳！（神奈川県横浜市・小河意平23才）……【影：この一言でジーンときますね。うれしいなぁ。ジーン。編：影さん！ねぼけてMOドライブに頭を乗っけていたらダメでしょ。影：ドライブが回転している振動がたまらないのです。ジーン。】

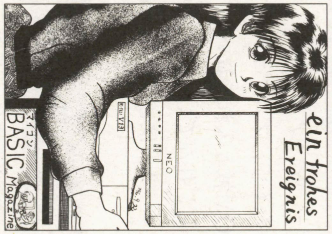
```
680   A$="T120L32@31O5CEG>CE8"::KA=KA+1
690   IF MOUSE(2,1)=-1 AND SP>0 THEN
700    CIRCLE(X,Y),SH,0,,,,F:SP=SP-1:A$="T120L32@31O4CEG>CEG>":GOTO 730
710    ENDIF
720   CIRCLE(X,Y),NH,0,,,,F
730   PLAY OFF:PLAY A$,"R32"+A$,"R16"+A$
740  ENDIF
750  IF TI<=0 THEN TI=0:GOTO *ANSWER
760  IF INKEY$=" " THEN GOTO *ANSWER
770  TT=TT+1:IF TT>TH THEN
780   GOSUB *V2:TT=TT-TH:LINE(400+TI,460)-(400+TI,475),PSET,%1
790   TI=TI-1:GOSUB *V1:BEEP 363523,8,1500-TI*5
800  ENDIF
810  WAIT 1:GOTO 660
820  '
830  '////////////////// わかった！（回答する）
840  *ANSWER
850  PLAY OFF:A$="T120L16@4CEDFEGAB4":PLAY A$,"R32"+A$,"R16"+A$
860  COLOR ,%8:SYMBOL(160,200),"隠された文字は何だ!?",2,3,4,,,13
870  I$=INPUT$(1)
880  IF I$=>"A" AND I$=<"Z" THEN 900
890  IF I$=>"a" AND I$=<"z" THEN I$=CHR$(ASC(I$)-32) ELSE 870
900  PLAY OFF:A$="T120L16@24O5BGCDFGB>D4":PLAY A$,"R32"+A$,"R16"+A$
910  SYMBOL(288,300),AKCNV$(I$),4,5,6,,,9
920  WAIT 200
930  PLAY OFF:A$="T120L16@24O3(CDEFEFGAGAB>)2CDEFG4":PLAY A$,"R32"+A$,"R16"+A$
940  GOSUB *ERASE:WAIT 100
950  '
960  '////////////////// 正解っ！(ROUND CLEAR)
970  IF AKCNV$(I$)= MJ$ THEN
980   PLAY"@22O5T120L8EEDDCCDDEER","@23O4T120L8CCFFEEGGCCR","@3O4T120L2EDC8C8R"
990   SYMBOL(160,30),"正解っ!!",5,4,2,,,13:WAIT 200
1000   B1=500-KA*2:B2=SP*50:B3=TI*2:IF B1<0 THEN B1=0
1010   LINE(200,200)-(440,400),PSET,7,BF,&H0F0F0F0FF0F0F0F0
1020   FOR I=0 TO 2:A$=MID$("  CLEARSPECIAL   TIME",7*I+1,7)
1030   SYMBOL(220,240+I*45),A$+" BONUS"+"……",1,2,4,,,9:NEXT
1040   SYMBOL(360,240),RIGHT$("    "+STR$(B1),5)+"0",1,2,7,,,9
1050   SYMBOL(360,285),RIGHT$("    "+STR$(B2),5)+"0",1,2,7,,,9
1060   SYMBOL(360,330),RIGHT$("    "+STR$(B3),5)+"0",1,2,7,,,9
1070   RD=RD+1:SC=SC+B1+B2+B3:TI=TI+40:IF TI>200 THEN TI=200
1080   WAIT 300:COLOR ,0:GOTO 430
1090  ENDIF
1100  '
1110  '////////////////// 不正解…(GAME OVER)
1120  IF AKCNV$(I$)<>MJ$ THEN
1130   PLAY"@52O3T150L4C<G8G8G#GRB>>C2","@50O3T150L4EE8E8EER>CE2"
1140   SYMBOL(160, 30),"不正解…",5,4,1,,,13
1150   SYMBOL(192,300),"正解は「"+MJ$+"」でした。",2,3,4,,,9:WAIT 300
1160   PLAY"@11O5T120L4FACECEF8F8R4","@11O5T120L4CR<ARARA8A8R4"
1170   SYMBOL( 32,150),"G A M E  O V E R",4,8,2,,,13:WAIT 350
1180   GOTO 290
1190  ENDIF
1200  '
1210  '////////////////// サブルーチンの嵐
1220  '- - - - - - - - - - - 初期画面作成
1230  *SHOKI
1240  LINE(0,440)-(639,479),PSET,1,BF
1250  SYMBOL( 25,442),AKCNV$("得 点     最高得点       ラウンド"),1,1,5,,,13
1260  SYMBOL(400,442),"残り時間",1,1,4,,,13
1270  RETURN
1280  '
1290  '- - - - - - - - - - - スコア表示
1300  *SCORE
1310  IF SC>HI THEN HI=SC
1320  SYMBOL(  0,460),RIGHT$("     "+STR$(SC),6)+"0",1.6!,1,7,,,9,1
1330  SYMBOL(155,460),RIGHT$("     "+STR$(HI),6)+"0",1.6!,1,7,,,9,1
1340  SYMBOL(335,460),RIGHT$(" "   +STR$(RD),3)     ,1.6!,1,7,,,9,1
1350  RETURN
1360  '
1370  '- - - - - - - - - - - 全画面消去
1380  *ERASE
1390  FOR I=220 TO 0 STEP -1
1400  LINE(I,I)-(639-I,439-I),PSET,0,B:WAIT 1:NEXT:RETURN
1410  '
1420  '- - - - - - - - - - - 模様＆文字表示パターン
1430  *HA1
1440  LINE(0,0)-(639,439),PSET,%CL,BF:RETURN
1450  *HA2
1460  FOR AA=0 TO 439
1470  LINE(0,AA)-(639,AA),PSET,%((AA*(CL-(CL=7 OR CL=14))) MOD 7+1)
1480  NEXT:RETURN
1490  *HA3
1500  GOSUB *HA1:FOR I=0 TO 200
1510  LINE(RND*640,RND*440)-(RND*640,RND*440),PSET,%INT(RND*15)+1
1520  NEXT:RETURN
1530  *HA4
1540  GOSUB *HA1:FOR I=0 TO 40
1550  LINE(RND*640,RND*440)-(RND*640,RND*440),PSET,%8,BF,%INT(RND*15)+1
1560  NEXT:RETURN
1570  *HA5
1580  GOSUB *HA1:FOR I=0 TO 150
1590  CIRCLE(RND*640,RND*440),RND*50+1,%8,,,,F,PSET,%INT(RND*15)+1
1600  NEXT:RETURN
1610  *HA6
1620  GOSUB *HA1:FOR I=0 TO 40
1630  CIRCLE(320,220),405-I*10,%((I+CL) MOD 15)+1,,,,F,PSET
1640  NEXT:RETURN
1650  *MO1
1660  SYMBOL(160,16),MJ$,20,24,%CL,,,SU:RETURN
1670  *MO2
1680  SYMBOL(0,0),MJ$,40,27,%CL,,,SU:RETURN
1690  *MO3
1700  FOR I=1 TO 6
1710  SYMBOL(RND*605,RND*405),MJ$,2,2,%INT(RND*15)+1,,,SU
1720  NEXT:RETURN
1730  *MO4
1740  FOR I=1 TO 3
1750  SYMBOL(RND*590,RND*390),MJ$,3,3,%INT(RND*15)+1,,,SU
1760  NEXT:RETURN
1770  *MO5
1780  FOR I=0 TO 1:COLOR ,%8
1790  SYMBOL(160-I*8,16-I*8),MJ$,20,24,%CL*-(I=1),,,1
1800  NEXT:COLOR ,0:RETURN
1810  '
1820  '- - - - - - - - - - ビューポートなどの設定
1830  *V1:VIEW(0,0)-(639,439):WINDOW(0,0)-(639,439):RETURN
1840  *V2:VIEW:WINDOW:RETURN
1850  '- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
1860  'おつかれさまでした!!すぐに上のプルダウンメニューから「ファイル」を
1870  'クリックしたら、そのままドラッグして「保存」の上でボタンをはなして
1880  'ディスクに保存してから、さっそく、ＣＴＲＬ＋Ｇを押して実行だーっ!!
```

評…ハヤトの腕の“寿し”の字，いいねー　(影)



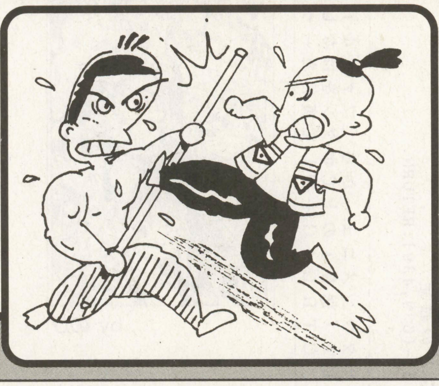
by のび

評…パソコン買ったのね(つぐ美)



by 文月健

★日進月歩で新製品が発表されている現在，これから購入しようとしている人のために，10年から25年はOKという機種を教えてください。(和歌山県那賀郡・**薮本泰宏25才**)……【**影**：そうだな。私のブリヂストン製のママチャリなんかガンジョウだよ。**編**：話がちがうって!】



ワイヤーフレーム採用の格闘ゲーム

STRIKE DOWN2（ストライクダウン）

羽尾　健

はじめに

バー◯ァ◯ァイターのようなゲームが作りたくて，プログラムしてみました。対COM戦も入れておいたので，離れ小島に1人で住んでいる人でもOKです。turboRユーザーはぜひ打ち込んでみてください。

内　容

カーソル・キーとスペース・キーの組み合わせでいろな技ををだし，相手を倒せば勝ちとなります。技の出しかたは，**第1図**を見てください。

また，ガードは3種類あり，うまくガードしないとダメージを受けてしまいます。しかし，ガードしても少しだけダメージを受けます(いわゆるケズリってやつ)。

必殺技について

・踵（かかと）落とし

この技のみ2段攻撃になります。ガードが，1発目は上段，2発目は中下段ガードでないとふせげないので，タイミングよく↖←（または↙）と入力しなければなりません。また，1発目がヒットすると2発目もヒットしてしまいます。ちなみに，必殺技は基本技にキャンセルをかけることができます。足払いにキャンセルをかけるのが一番お手軽です。

・避け突き

いわゆる『当て身投げ』のパンチ版みたいな技です。この技をだすと，しばらく中段ガードのポーズをとり，その間に相手が攻撃してくるとそれを避けてパンチを出します。しかし，足払いだけ無効です。これもキャンセルOKです。

	技の名称	出しかた	攻撃力	ガード可
基本技	ジャブ	space	4	中下
	ハイキック	↑＋space	9	上
	踏み込みパンチ	↗＋space	10	中下
	ローキック	↘＋space	5	下
	足払い	↓＋space	7	下
必殺技	踵落とし(1)	↓↑＋space	8	上
	(2)		12	中下
	避け突き	→←＋space	10	

《第1図》技表

プログラムについて

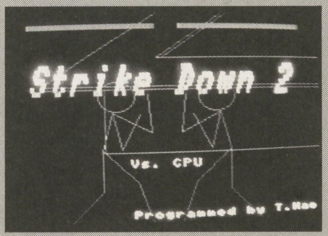
キャラ描画ルーチンに初めは三角関数を使っていたのですが，やはりスピードが遅く使いものにならなかったので，つぎにsinの値を配列に入れてやってみました。しかし，これでもまだ遅かったので，結局x，y座標を配列に入れてダイレクトに表示させるという，もっとも単純な方

CHECKER FLAG

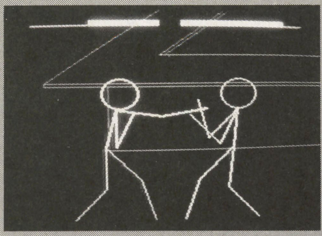
Dr.D：ワイヤーフレームの格闘ゲームじゃな。技もいろいろあるし，対CPUもある。

編：写真だとわからないですが，技を出す途中の絵もあるのでキャラの動きがいいですよ。

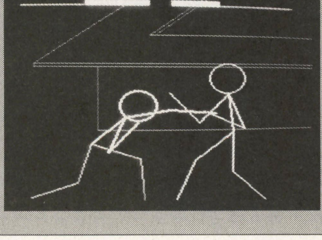
影：負けて相手にガッツポーズをされると悔しくて闘争心がわいてくるぞ。しかしCPUは少し強くない？



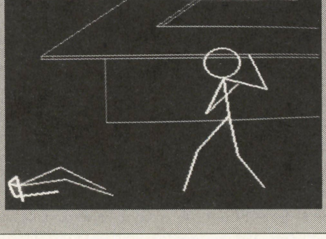
◀《写真1》タイトル画面。対CPUと2人対戦がえらべる



◀《写真2》これはジャブ。攻撃力は弱いが早く出る技なので，けっこう使える



◀《写真3》踏み込みパンチ。攻撃力は最大だけど技をだしている最中に攻撃されやすい



◀《写真4》負けてしまった。CPU強し！

★今月号はハガキが切りやすい!!みんなの夢をかなえてくれて，ありがとう!!Dr.，編さん，つぐ美さん，編集長，あと誰だっけ!?(大阪府河内長野市・吉村匠二13才)……【影：私です。私！ハガキを切りやすくしたのは！】

STRIKE DOWN2のプログラム・リスト

```
1 '=====================================================================
2 '==    STRIKE DOWN 2                                                ==
3 '==             for MSX turbo R                                     ==
4 '==                                        Programmed by T.Hao      ==
5 '=====================================================================
10 JO=0
20 GOTO 1090
30 '--- Main ---------------------------
40 J=J+1 AND 3:P=J AND 1:SETPAGE P,1-P:CLS:GOSUB 890
50 FOR I=0 TO 1:S=STICK(I+JO):T=STRIG(I+JO)
60 IF RN THEN GOSUB 550:GOTO 160
70 IF HP(I)<1 THEN GOSUB 630:GOTO 160
80 IF YK THEN GOSUB 510:GOTO 160
90 IF OF(1-I) AND H(1-I) THEN GOSUB 430:GOTO 160
100 B(I)=0:IF W(I)=7 THEN CO(I)=CO(I)-1:IF CO(I)<0 THEN W(I)=0 ELSE 160
110 IF I AND CP THEN GOSUB 750:GOTO 160
120 IF T AND RT(I)=0 AND OF(I)=0 THEN W(I)=S(I,S)*-(S(I,S)<6):OF(I)=1:A(I)=0
130 IF OF(I) THEN GOSUB 180:DF(I)=0:GOTO 160
140 IF S(I,S)>5 AND S(I,S)<9 THEN GOSUB 410:GOTO 160
150 DF(I)=0:P(I)=VAL(MID$("0121",(J+HP(I) AND 3)+1,1))
160 GOSUB 950:R2(I)=R1(I):R1(I)=S(I,S):RT(I)=T
170 NEXT I:GOTO 30
180 '--- Offence -----------------------
190 IF T=0 OR RT(I) OR SP(I) GOTO 230
200 IF R2(I)=5 AND R1(I)=7 AND S(I,S)=3 AND DF(1-I)=0 AND HP(I)<26 THEN RN=1:K=I
:L=0:RETURN
210 IF R1(I)=3 AND S(I,S)=7 THEN W(I)=7:CO(I)=5:P(I)=23:OF(I)=0:SP(I)=0:RETURN
220 IF R1(I)=5 AND S(I,S)=1 THEN SP(I)=12:W(I)=6:A(I)=0
230 IF (S(I,S)>5 AND W(I)=0) THEN OF(I)=0:RETURN 140
240 P(I)=VAL("&H"+MID$(W$(W(I)),A(I)+1,1))+2+SP(I):A(I)=A(I)+1:OF(I)=(P(I)>2)
250 IF W(I)=6 THEN IF P(I)>14 THEN ON P(I)-14 GOTO 400,400,350,400,360,400 ELSE
SP(I)=0:OF(I)=0:P(I)=0:GOTO 270
260 ON P(I)-2 GOTO 290,300,400,320,400,400,310,400,330,400,340,400,400
270 H(I)=0:SP(I)=0:RETURN
280 '
290 H(I)=1:G(I)=&B011:DM(I)=4 :GOTO 370
300 H(I)=2:G(I)=&B100:DM(I)=9 :GOTO 370
310 H(I)=3:G(I)=&B011:DM(I)=10:GOTO 370
320 H(I)=3:G(I)=&B010:DM(I)=9 :GOTO 370
330 H(I)=4:G(I)=&B001:DM(I)=5 :GOTO 370
340 H(I)=4:G(I)=&B001:DM(I)=7 :GOTO 370
350 H(I)=3:G(I)=&B100:DM(I)=8 :GOTO 370
360 H(I)=4:G(I)=&B011:DM(I)=12
370 SO=DM(I)*2+6
380 IF RN THEN DM(I)=DM(I)/1.6
390 IF I THEN DM(I)=DM(I)*1.2
400 RETURN
410 '--- Deffence
420 P(I)=16+S(I,S):DF(I)=2^(S(I,S)-6):NG(I)=0:RETURN
430 '--- hit judge --------------------
440 IF W(I)=7 AND W(1-I)<>5 THEN RN=0:YK=1:P(I)=20:K=I:OF(1-I)=0:RETURN
450 IF DF(I)=1 AND W(1-I)=1 THEN RETURN
460 IF NG(I) GOTO 480
470 IF(G(1-I) AND DF(I))<>0 THEN B(I)=((I=0)*4+2):H(1-I)=0:HP(I)=HP(I)-1:SO=1:GO
TO 500
480 P(I)=24+H(1-I)-(H(1-I)=0):IF SO=0 THEN RETURN
490 HP(I)=HP(I)-DM(1-I):OF(I)=0:A(I)=0:W(I)=0:SP(I)=0:NG(I)=(SP(1-I)=12)
500 RT(I)=0:GOSUB 920:RETURN
510 '--- Sakezuki
520 IF K=I THEN P(K)=P(K)+1:HP(1-K)=HP(1-K)-10:W(K)=0:RETURN
530 IF P(K)=21 THEN YK=0:P(1-K)=27:W(K)=0:H(K)=0:SO=15:SP(1-K)=0:RN=0:GOSUB920
540 RETURN
550 '--- Ranbu         --------------------
560 IF K=I THEN L=L+1:ON RN GOTO 580,610
570 DF(1-K)=0:GOSUB 430 :HP(1-K)=-(HP(1-K)>0)*HP(1-K):RETURN
580 P(K)=VAL("&h"+MID$("10198676323ABC1343983231D",L,1))+2
590 IF P(K)=15 THEN RN=2:W(I)=6
600 GOTO 620
610 P(K)=VAL("&h"+MID$("1234520",L-25,1))+14:IF P(K)=14 THEN RN=0
620 GOSUB 250:RETURN
630 '--- Down ! -----------------------
640 YK=0:RN=0:IF SO THEN GOSUB 920
650 IF DW=2 GOTO 690
```

法をとりました。

あと，スピード・アップのためにいろいろやりましたが，これで限界だと思います。本当はZ80モードで動かしたかったのに…。

それと，2人同時に同じ技を出した場合に必ず左キャラが勝ってしまうので，右キャラの攻撃を1.2倍にしてあります。

もしかすると…

もしかすると，このゲームには『龍虎乱舞』のような隠し必殺技が存在するかもしれません。そして，その技は体力の半分くらい奪ってしまうかもしれません。また体力が1/4以下にならないと出せないかもしれません。コマンドは200行目を見ると分かるかもしれません。

改造について

プログラム最初のJOを1にするとジョイスティック二つでの対戦ができます。また，290行目～360行目までのDM()やG()の値を変えると，攻撃力や当たり判定を変えることができます。パレット・データはいじらないほうがいいと思います。自分もわかりませんから(笑)。あとは，いろいろ研究してみてください。

《第1表》変数表

OF( )	オフェンス用	I	アクティブキャラ交代用
DF( )	ディフェンス用	J	立ちポーズ
W( )	技	P	ページ
W$	技	RN	乱舞用
HP( )	体力	SK	避け突き
P( )	いま表示されている絵	SO	サウンド用
R1( )	一つ前のstick情報	DW	ダウン用
R2( )	二つ前のstick情報	DS	ダウン用
RT( )	一つ前のstring情報	DX	ダウン用
G( )	ガード	DY	ダウン用
DM( )	攻撃力	CP	CPU思考用
SP( )	必殺技	Z	CPU思考用
B( ),C( )	位置修正	PR	CPU思考用
S( ),S	スティック入力	D	CPU思考用
CO( )	避け突きの硬直時間	JO	ジョイスティック
X( ),Y( )	各点のx,y座標	T	トリガ入力

最後に

最近，MSXエミュレータなるものが繁盛しているようですね。現行機種ならほとんど存在するみたいです。98，DOS/V，Windowsはもちろん，TOWNS，X68k，Mac，そしてAmigaまで(!)。しかしPentium100MHzでもturboRよりは遅いそうです(98版)。本物を持っていると関係ないですね，うちのはDX2のTOWNSだし。それに，F-nano2のアレも再現できないし（こりゃ～大変だ)。

それでは，さようなら。

★参考にしたもの

・Bug太郎さんのBASIC講座

・ALL ABOUTシリーズ

★今月はTOWNSのことが書いてあって，チョベリグーです。HRパワーアップをお願いします。(茨城県猿島郡・**須長和也19才**)……**【編**：こういったお手紙がたくさんきました。先月号の表紙はTOWNSでWin95が動いている写真だということに気付いたかな？**】**

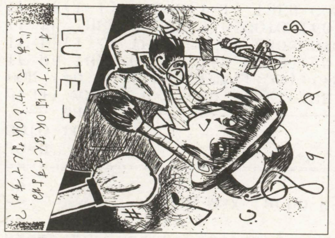
```
660 P(I)=29+DW:B(I)=B(I)-(I=1)*4-2:C(I)=C(I)-DY:DY=DY-1
670 IF DY=-DS THEN DW=DW+1:DY=3:DS=3:SO=(3-DW)*10
680 _PAUSE(150):RETURN
690 _PAUSE(500):FOR L=1 TO 11:SETPAGE P,1-P:P=1-P:CLS:GOSUB 890
700 IF P(1-I)=32 THEN SO=1:GOSUB 920
710 P(1-I)=VAL(MID$("1232123345",L,1))+30
720 GOSUB 950:I=1-I:GOSUB 950:I=1-I:NEXT L
730 PLAY#2,"@33o5L4v14G.D.G F.C.<A B1.","@16o6L8v8GD<B>GD<B>GDFC<A>FC<A>FC<E1.",
"@33o2v12L4G2.G8G8 F.F.>E8F8<E1.","v14H2.H8C8 H2R8H8SMB8SMB8C1
740 _PAUSE(2000):RETURN 1280
750 '--- Cpu ---------------------------
760 I=1:S=STICK(JO):DF(1)=0:IF HP(0)<1 THEN RETURN 150
770 IF OF(1) THEN GOSUB240:RETURN
780 IF OF(0) OR RND(1)>.7 THEN 850
790 IF RND(-TIME)>.8 THEN RETURN 150
800 Z=RND(1):IF Z<.01 AND HP(1)<25 THEN RN=1:K=1:L=0:RETURN
810 IF Z>.9 THEN W(1)=6:A(1)=0:SP(1)=12:OF(1)=1:RETURN
820 IF Z<.1 THEN W(1)=7:CO(1)=5:P(1)=23:OF(1)=0:SP(1)=0:RETURN
830 OF(1)=1:W(1)=INT(RND(1)*6):A(1)=0
840 RETURN 150
850 D=2:PR=23:IF S=1 THEN D=4:PR=24
860 IF S>3 THEN D=1:PR=22
870 DF(1)=D:P(1)=PR
880 RETURN
890 '--- BACK --------------------------
900 DRAW"C8BM120,0M30,70R226BD3L226NU3R50D60R176BU90L136M170,0BR4M124,43
910 RETURN
920 '--- Sound effect -----------------
930 SOUND 6,SO:SOUND 10,16:SOUND 12,SO/5+4:SOUND 13,0:SO=0
940 RETURN
950 '--- Chr Print --------------------
960 A=P(I):B=B(I):C=C(I):LINE(X(I,A,3)+B,Y(A,3)+C)-(X(I,A,2)+B,Y(A,2)+C),6+I
970 LINE-(X(I,A,0)+B,Y(A,0)+C),4+I
980 LINE-(X(I,A,1)+B,Y(A,1)+C),4+I:LINE-(X(I,A,6)+B,Y(A,6)+C),2+I
990 LINE-(X(I,A,7)+B,Y(A,7)+C),2+I
1000 LINE(X(I,A,5)+B,Y(A,5)+C)-(X(I,A,4)+B,Y(A,4)+C),6+I
1010 LINE-(X(I,A,0)+B,Y(A,0)+C),4+I
1020 LINE(X(I,A,9)+B,Y(A,9)+C)-(X(I,A,8)+B,Y(A,8)+C),2+I
1030 LINE-(X(I,A,1)+B,Y(A,1)+C),2+I
1040 CIRCLE(X(I,A,10)+B,Y(A,10)+C),14,6+I
1050 IF I THEN LINE(20,14)-(120-HP(0),14),9:LINE-(120,10),10,BF:GOTO 1070
1060 LINE(236,14)-(136+HP(1),14),9:LINE-(136,10),10,BF
1070 LINE(120,10)-(136,16),1,BF:A=0:RETURN
1080 '--- Initialize -----------------
1090 _MUSIC(1,0,2,2,2) :COLOR 15,1,1:SCREEN 5
1100 FOR I=0 TO 2:POKE &HFA3C+I*32,8:NEXT
1110 DEFINT A-Y:OPEN"GRP:"AS#1:VDP(9)=VDP(9) OR 2
1120 DIM X(2,35,10),Y(35,10),HP(1),H(1),G(1),DM(1),A(1),B(1),C(1),P(1),W(1),R1(1
),R2(1),RT(1),CO(1),DF(1),OF(1),S(1,8),SP(1)
1130 SETPAGE 0,0:CLS:CP=1
1140 FOR I=0 TO 35:READ A$:FOR J=0 TO 10
1150 FOR L=0TO 1:X(0,I,J)=VAL("&H"+MID$(A$,J*4+1,2))-20:X(1,I,J)=255-X(0,I,J)
1160 Y(I,J)=VAL("&H"+MID$(A$,J*4+3,2)):NEXT J,I
1170 FOR I=0 TO 6:READ W$(I):NEXT
1180 FOR J=0 TO 1:FOR I=1 TO 8:READ S(J,I):NEXT I,J
1190 SETPAGE 0,2:CLS:LINE(0,0)-(256,212),0,BF
1200 PSET(0,100):PRINT#1,"Strike Down 2":FOR Y=0 TO 8:FOR X=0 TO 104
1210 IF POINT(X,Y+100)=15 THEN LINE(X*2-Y+8,Y*4)-(X*2+2-Y+8,Y*4+4),15,BF
1220 NEXT X,Y:LINE(0,18)-(180,23),13,BF,TAND:LINE(0,24)-(180,32),12,BF,TAND
1230 LINE(181,18)-(210,32),14,BF,TAND
1240 SETPAGE 0,1:CLS:HP(0)=100:HP(1)=100:PRESET(0,0)
1250 GOSUB 890:P(0)=0:P(1)=0:I=0:GOSUB 950:I=1:GOSUB 950
1260 COPY(0,0)-(256,212),1 TO (0,0),3
1270 SOUND 7,156:GOSUB 1460
1280 '--- TITLE
1290 FOR I=0 TO 1:HP(I)=100:W(I)=0:DM(I)=0:CO(I)=0:OF(I)=0:
1300 SP(I)=0:B(I)=0:C(I)=0:H(I)=0:NEXT
1310 DW=0:DY=6:DS=7:RN=0:YK=0:J=0:SOUND 7,28:SOUND 12,0
1320 FOR I=2 TO 10:COLOR=(I,2,1,2):NEXT:SETPAGE 3,1:CLS
1330 COPY(0,0)-(256,212),3 TO(0,0),1:COPY(0,0)-(210,32),2 TO (20,50),1,TPSET
1340 COLOR 15:PRESET(102,190):PRINT#1,"Programmed by T.Hao":SETPAGE 1,1
1350 S=STICK(JO):COLOR 11:PSET(100,140):IF S=5 THEN CP=0 ELSE IF S=1 THEN CP=1
1360 IF CP THEN PRINT#1,"Vs. CPU" ELSE PRINT#1,"Vs. Man"
1370 IF STRIG(JO) THEN 1380 ELSE 1350
1380 GOSUB 1460:COPY(0,0)-(256,212),3 TO(0,0),1
```

```
1390 PLAY#2,"T255@6o6L8v11R4R8DD+R8FD4<B>C4C+DR8C+CR8<B4","T255@16o5L8v12R4R8B >
CR8D<B4GA4B >C<R8B-AR8G4","T255@33v14L8o3D8G8R8R4R2D8G8&G4AR8EAR8G4","T255v13R8C
4R8H4R8C4R8C4R8S8B8B8S8B8C4
1400 COPY(0,100)-(256,108),1TO(0,100),2:RESTORE 1930
1410 FOR J=0 TO 15:READ C:GOSUB 1450:NEXT
1420 COPY(0,100)-(256,108),3 TO (0,100),1
1430 I=0:GOTO 30
1440 '
1450 COLOR C:PSET(100,100):PRINT#1,"Fight !":_PAUSE(90):RETURN
1460 RESTORE 1900:FOR J=2 TO 15:READ R,G,B:COLOR=(J,R,G,B):NEXT:RETURN
1470 '------------------------------------------------------------------------
1480 ' Chr Data
1490 DATA 6A5F62838872854E71827F6162AA49C97DA188C86D50
1500 DATA 6B616385897486507284806363AC47C981A088C86E52
1510 DATA 6C646488887A855670877E6664AF45C985A088C86F55
1520 DATA 6A5F62838D65B05E6A82786162AA49C97DA188C86D50
1530 DATA 635F7E78743F503D6E817C609D5FB43E85A088C85754
1540 DATA 71577E799146723385748950A571898E89A088C86B48
1550 DATA 5D687E787B54574E5A8B716FA678CD7085A088C84F61
1560 DATA 5B69578D518B5267728473605 7B436CB7AA288C85C5A
1570 DATA 6F6B5E8B4B656E5E688E82755AB239C981A088C8765D
1580 DATA 79795F929C72BF756C9A837E54B82FC885A088C8836E
1590 DATA 6C576F7B8E61813F737A875C7BA170C781A088C86B48
1600 DATA 77557A799A5B7D456A76845D8F88B8A685A088C87646
1610 DATA 598C5CB0789C57AA4FAE36C87BC953C281A088C8587D
1620 DATA 629E83AE55BF34AF4CBA28C2AAB5D2B560C188C85497
1630 DATA 6A948CA175B653A956B233BD98C7BEBC67B088C85B8E
1640 DATA 6C5C68808F5593318E66844361A74BC881A088C86D4D
1650 DATA 6D596C7D896F914B747C97758D9289B981A088C86D4A
1660 DATA 7F5482788D75B078787791908E52A53189A088C87E45
1670 DATA 7F5482788D75B078787791908E52A53189A088C87E45
1680 DATA 875486789873A04F7D76968FA965D16589A088C88745
1690 DATA 7262678583818 75D517070804EA43FC96AAD88C87653
1700 DATA 75646785976EB964526F70824EA43FC96AAD88C87B56
1710 DATA 5F844EA4818E776B58A77BA05DC835C176A388C86676
1720 DATA 60635C87777E8E62538473735CAE40CB7AA288C86154
1730 DATA 5D635C877E556B3650846C6D5CAE3DC87AA288C85D54
1740 DATA 5F5F6283767A7E566D80846466AA4DC97DA188C85E50
1750 DATA 4E655888677E83674487678D5CAF40CC76A388C84A56
1760 DATA 55635F8671797C5652866C6D5BAD3FCA7DA188C85154
1770 DATA 786364818684A6737186929360A84AC97DA188C88056
1780 DATA 4E645A86697A8C7D5187709776A185C5819084B84755
1790 DATA 1EC542C741BE45E13FD262CB69BF8ECE65B388C810C4
1800 DATA 7159707D90697480677B858E6CA45DC985A088C8714A
1810 DATA 7159707D90697480647A689D6CA45DC985A088C8714A
1820 DATA 7159707D906974805B7554986CA45DC985A088C8714A
1830 DATA 695A687E747C526F55783C5D5DA44BC77DA188C8694B
1840 DATA 685D6481767E5D63456853475DA847C97DA188C8694E
1850 ' Waza Data
1860 DATA 10,3230,56760,3430,980,ABCC0,11234520
1870 ' Stick Data
1880 DATA 1,2,3,4,5,6,7,8, 1,8,7,6,5,4,3,2
1890 ' Palet Data
1900 DATA 2,2,7, 2,4,7, 6,6,7 ,2,6,1 ,7,6,4 ,5,3,1 ,2,1,2
1910 DATA 7,0,0 ,7,7,0, 7,7,0, 0,4,0, 0,7,0, 7,0,0 ,7,7;7
1920 ' 「Fight」 Color Data
1930 DATA 2,3,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,3,2
```

評…私も好きなんだなーコレ（編）

by 鼻伏せビリヤード

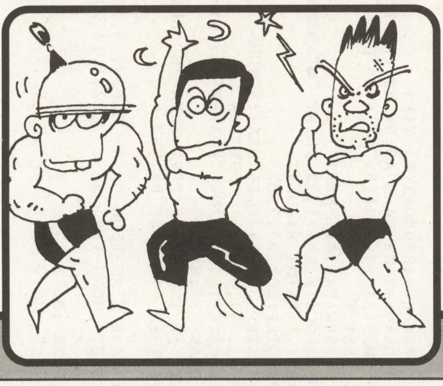
評…おや，初投稿ですね。きまってる（編）



by 幻想曲

★アンケート・カードの質問のところは，狭くて書きづらいので，いくつかの選択肢の中から選ぶような形式に変えてもらいたいと思う。(山形県鶴岡市・小泉亮18才)……【影：みなさんが，細い文字も上手に書けるようになってもらうための，編集部の親心なのです。】

PC-8801mkⅡSR以降(N88-日本語BASIC V2モード)用



88でも格闘ゲームだ

やませ

新田　勇

プログラム

まず**リスト1・2**を入力してセーブ。**リスト1**を実行すると自動的にマシン語ファイルを作成します。今後は**リスト2**を実行するだけでゲームが始まります。

もしキャラクター・データが変な場合,
・モニターに入る("MON"でリターン)。
・以下のように入力してリターン「FB800,BB8F,0」。
・コントロール・キー+ "B" で脱出。
・再び**リスト1**実行。
この手順で正常に戻ります。

ルール

まず互いに使用するキャラクターを選び，技を駆使して相手のパワーをゼロにすれば勝ちです。

防御(ぼうぎょ)ボタンで一定時間，防御の構えをとる。構えの最中に受けた攻撃を防ぐ。さらに防いだ直後に攻撃ボタンを押せばカウンターが入る。しかし構えが解けた直後は無防備でスキだらけ。

各キャラクター

・**東風**…バランスのとれた拳士。破壊力の高いアッパーが必殺技。
・**小風**…足が速い。攻撃力は低いが，必殺技の気弾が逆転の要。
・**艶々**…蹴技中心。必殺技は複数ヒットするネリチャギと上昇中無敵の飛び蹴り。
・**紅月**…各キャラの必殺技を中途半端に習得。

その他

250〜280行あたりが面倒なことをしていますが，同時にパンチを放って相打ちになった場合の処理等を行なわせているためです。

《第1表》操作表

	プレイヤー1	プレイヤー2
パンチ	フルキー4	カナキーネ
キック	フルキー5	カナキール
必殺技	フルキー6	カナキーメ
移動右	G	テンキー6
左	D	テンキー4
防御	C	テンキー2

《第2表》主な変数表

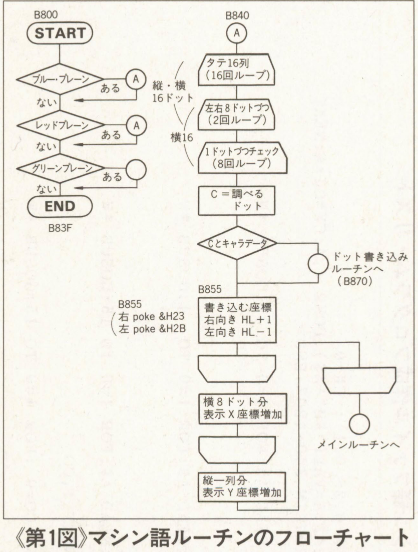
X,M,Y,J	………キャラの座標・増分
S,BP	………キャラの速さ・攻撃力
GH,CH,NT	……キャラの状態・変化
RC,R	…………技のリーチ・フラグ
CS	…………パターンのデータ

CHECKER FLAG

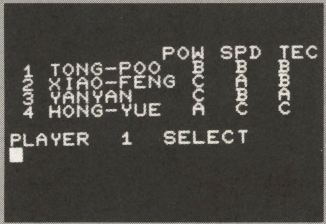
Dr.D：ふむ，88で格闘ゲームは性能上厳しいと思っていたが，なかなか良くできておるのう。マシン語を使えばなんとかなるものじゃな。

編：4人の能力の異なるキャラから選べるのがいいですね。しいていえば，もう少し技の数が多いといいんだけど。それから対COM戦もね。

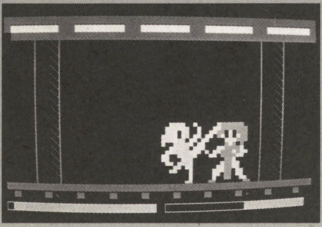
影：しかしタイトルがなぜ「やませ」なんだろう。

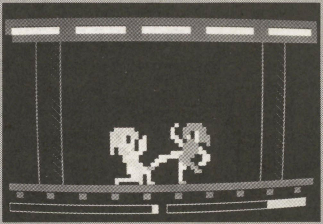


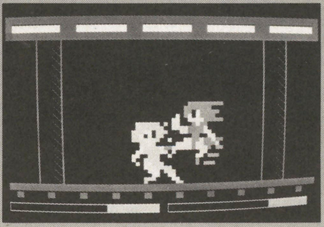
《第1図》マシン語ルーチンのフローチャート



▲《写真1》RUNするとキャラ選択画面になる


▼《写真2》グラフィックは粗いけどよく動くのであまり気にならない


▲《写真3》もちろんガードもできる


▼《写真4》飛び蹴りだ！かなりのダメージだ

★影さん，最近ラーメンライス食べてますか？　一時期そのことばっかり言ってたけど……。(北海道恵庭市・本名吉野17才)……【影：ギクッ！読者の目はごまかせないなあ。最近は金欠病で，ラーメンだけとか，ライスだけとかの日々が続いているのだ。トホホ。】

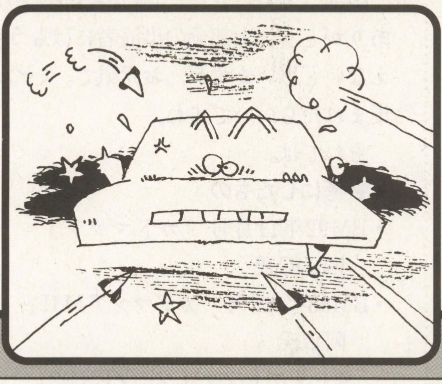
《リスト1》やませのマシン語ファイル作成プログラム・リスト

```
100 ' "MON": h]B800,BB8F,0
110 NEW CMD:CLEAR ,&HB7FF:CONSOLE 0,25,0,1 : CK=0
120 FOR I=&HB800 TO &HB88F:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE I,A:CK=CK+A:NEXT
130 IF CK<>14268 THEN PRINT "ERROR IN 340-420":END
140 '
150 FOR CH=0 TO 6:FOR CO=0 TO 1:READ A$:FOR I=0 TO 31:GOSUB *W
160  AD=AD+I     :POKE AD,A
170 NEXT I:PRINT CH:NEXT CO,CH
180 '
190     CH=6       :FOR CO=0 TO 1:READ A$:FOR I=0 TO  4:GOSUB *W
200  AD=AD+7+I*2:POKE AD,A
210 NEXT I:PRINT CH:NEXT CO
220 '
230     CH=7       :FOR CO=0 TO 1:READ A$:FOR I=0 TO 15:GOSUB *W
240  AD=AD+I*2  :POKE AD,A
250 POKE AD+64,A:POKE AD+128,A:NEXT I,CO
260 '
270 FOR CH=7 TO 9 :READ A1,A2,A$ :CO=0 :FOR I=0 TO 15:GOSUB *W
280  AD=AD+1+I*2:POKE AD,A
290    IF I=A1 THEN POKE AD+32,A2 ELSE POKE AD+32,A
300 NEXT I:PRINT CH:NEXT CH :BSAVE "CS.DAT",&HB800,256+64*10 : END
310 '
320 *W:A=VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):AD=&HB900+CH*64+CO*32 : RETURN
330 '      0  1  2  3  4  5  6  7  8  9  A  B  C  D  E  F
340 DATA F3,CD,85,B8,EB,CD,85,B8,00,00,00,00,00,00,00,00 ' D% H% CHANGE
350 DATA 3A,F0,B8,E6, 1,28, 9,D3,5C,CD,40,B8, 0, 0, 0, 0 ' BLUE  RAM
360 DATA 3A,F0,B8,E6, 2,28, 9,D3,5D,CD,40,B8, 0, 0, 0, 0 ' RED   RAM
370 DATA 3A,F0,B8,E6, 4,28, 5,D3,5E,CD,40,B8,D3,5F,FB,C9 ' GREEN RAM
380 DATA D5,E5,0E,10,E5,06,02,C5,0E,80,06,08,1A,A1,C4,70 ' LOOP START
390 DATA B8,A7,79,1F,4F,23,10,F4,13,C1,10,EB,E1,D5,11,40 ' ｷｬﾗｸﾀｰDATA CHECK
400 DATA 01,19,D1,0D,20,DE,E1,D1,C9,00,00,00,00,00,00,00 ' LOOP END
410 DATA C5,D5,E5,11,50,00,3E,FF,06,04,77,19,10,FC,E1,D1 ' ﾀｲﾙ ｶｷｺﾐ
420 DATA C1,C9,00,00,00,7E,23,66,6F,C9,00,00,00,00,00,00 ' D% H% ﾍﾝｶﾝ
430 '▰ｷﾎﾝｼｾｲ      *       *       *       *       *       *       *▰
440 DATA 3F007F80758075807E002E003F807FD03F600E001F001F8037C036C06640C060
450 DATA 0000000040015000E00040021806 8D030600800190019803 1C030C060400000
460 '▰ﾀﾞﾒｰｼﾞ      *       *       *       *       *       *       *▰
470 DATA 7E807F20FB80EB00FE403C003F007FA0CE409E005F001FC00EE006601C301018
480 DATA 0000002018002800 1C400800210061A0C040900058001C000E0006600C300000
490 '▰ｶﾞｰﾄﾞ       *       *       *       *       *       *       *▰
500 DATA 00007C00FE00F680F580FD80BD80BF001E001E000F000F800FC007407F404160
510 DATA 000000000000108015803D8009800 7000E00000001000C800EC006403E400000
520 '▰ｱｯﾊﾟｰ       *       *       *       *       *       *       *▰
530 DATA 0FC31FE33F615F431FC7339E4FFC1FF01FE00FC003F807F80F983F08E308860C
540 DATA 0003000301010143 03C7011F083F1B171F070C03027B06790C193C0960090001
550 '▰ｿﾊﾞｯﾄ       *       *       *       *       *       *       *▰
560 DATA FF801FC07EC03ED0FF980F180FF01FE03300FFC07FF01FFF0C00060002000200
570 DATA 00000000020002900798021808701860300024C046F0CEFC0C00760000003800
580 '▰ｽﾄﾚｰﾄ       *       *       *       *       *       *       *▰
590 DATA 00000F801FC03EC30E9F7BFC1FE037C01B8003C007E00FF00FB01D60FA408060
600 DATA 000000000000203029F01FC19E0300018000 0C006E00E700E301C6078400000
610 '▰ ｽﾄﾚｰﾄ(580,590ｷﾞｮｳ) ｦ ｿﾉﾏﾏ ｺﾋﾟｰｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ ▰
620 DATA 00000F801FC03EC30E9F7BFC1FE037C01B8003C007E00FF00FB01D60FA408060
630 DATA 000000000000203029F01FC19E0300018000 0C006E00E700E301C6078400000
640 DATA C181FFFE,0181FFFE
650 '▰ｷｯｸ        *       *       *       +       *       *       *▰
660 DATA 3C7E76F6FD9F3E7FCFC76F1B31010103,00010141101206 1C0C0610301010100
670 DATA 12,  0, 00402060C00000F0F810306040000000
680 DATA 00,128, 82464CD8B060E0C08000000000000000
690 DATA 11,  0, 804040C0800000C0F81C060300000000
```

《リスト2》やませのメイン・プログラム・リスト

```
100 NEW CMD:CLEAR ,&HB7FF:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:DEFINT A-Z
110 IF PEEK(&HB800)<>&HF3 THEN BLOAD "CS.DAT"
120 KEY 2,"WIDTH 80:":KEY 7,"COLOR 7:CLS 3":DIM CS(31)
130 CMD BGM 0:CMD PLAY "T255V15O5L64"
140 AD=&HB800 : LR(1)=&H23:LR(2)=&H2B : SS(1)=247:SS(2)=251
150 FOR I=1 TO 4:READ N$(I),C1(I),C2(I),A(I),B(I),C(I),D(I),E(I):NEXT
160 FOR I=3 TO 9:READ RC(I),DM(I):NEXT:FOR I=1 TO 31:READ CS(I):NEXT
170 '▰▰ SELECT ▰▰
180 *SL:CLS 3:PRINT SPC(11);"POW SPD TEC":FOR I=1 TO 4:PRINT I;N$(I):NEXT
190     FOR P=1 TO 2:PRINT:PRINT "PLAYER ";P;" SELECT":GOSUB *IN
200      P(P)=A(I):K(P)=B(I):G(P)=C(I):S(P)=D(I):BP(P)=E(I):GH(P)=0:CH(P)=1
210     CO(P,0)=C1(I):CO(P,1)=C2(I):HP(P)=300:NEXT P:X(1)=12:X(2)=66:GOSUB *SC
220 *MA:I0=INP(0):I2=INP(2):I(1)=INP(6):I(2)=INP(7):ST(1)=INP(2):ST(2)=INP(0)
230  FOR P=1 TO 2 :' 1  2  3  4  5  6  7  8  9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
240  ON CH(P) GOSUB *M,*D,*N,*N,*N,*E,*S,*E,*N,*Q,*N,*Q,*S,*S,*N,*E,*N,*S,*S,*Q
                  ,*N,*J,*S,*J,*N,*E,*N,*N,*F,*N,*E
250     NEXT:FOR P=1 TO 2:IF R(P)<>0 THEN GOSUB *HT
260     NEXT:IF HP(1)<=0 OR HP(2)<=0 THEN *ED
270     GOSUB *PT:FOR P=1 TO 2:IF R(P)<>0 THEN CH(P)=NT(P)
280     R(P)=0:NT(P)=0:NEXT:GOTO *MA
290 *M:X1=X(1)+18:X2=X(2):ON P GOTO *M1,*M2
300  *M1:M(1)=( (I2=127)*( X1<X2 )-(I2=239)*( X1>18 ) ) *S(P):GOTO *AT
310  *M2:M(2)=( (I0=191)*( X2<74 )-(I0=239)*( X2>X1 ) ) *S(P):GOTO *AT
320  *AT:IF I(P)=191 THEN CH(P)=G(P) ELSE IF ST(P)=SS(P) THEN CH(P)=3
330      IF I(P)=239 THEN CH(P)=P(P) ELSE IF I(P)=223    THEN CH(P)=K(P)
340      RETURN
350  *D:CMD PLAY "@58 Q8 D+C+DCEF":GOTO *E
360  *N:CH(P)=CH(P)+1:RETURN
370  *E:CH(P)=1        :RETURN
380  *F:X=(1+(P=2)*2)*128:FOR I=1 TO 2:CIRCLE( X(P)*8+X,110),50,7,,,,XOR:NEXT
390  *S:A=CS( CH(P) ):R(P)=RC(A):NT(P)=CH(P)+1:RETURN
400  *Q:A=CS( CH(P) ):R(P)=RC(A):NT(P)=1        :RETURN
410  *J:J(P)=( J(P)=0 )*1600:GOTO *N
420     '
430 *HT:A=1-(P=1):IF X(1)+18+R(P)<X(2) OR J(A)<0 THEN 490
440     IF CS( GH(A) )<>2 THEN 460 ELSE COLOR=(0,1):CMD PLAY "@19A+AG+G+.G.R8."
450     CH(A)=1:SWAP A,P:COLOR=(0,0):GOSUB *AT:SWAP A,P:GOTO 490
460     HP(A)=HP(A)-DM( CS( CH(P) ) )*BP(P)/4:GOSUB *HP:CH(A)=2
470     M(A)=1*(-( (A=1)*( X(A)>0 ) )+( (A=2)*( X(A)<80 ) ) )
480     IF M(A)=0 THEN M(P)=4*(1+(P=1)*2)
490     RETURN
500 *PT:FOR P=1 TO 2:IF CS( GH(P) )=CS( CH(P) ) AND M(P)=0 THEN 520
510     POKE &HB877,  0:A=GH(P):GOSUB *WR
520     NEXT:FOR P=1 TO 2
530     POKE &HB877,255:A=CH(P):X(P)=X(P)+M(P):Y(P)=J(P):GOSUB *WR
540     GH(P)=CH(P):M(P)=0:NEXT:RETURN
550 *WR:POKE &HB855,LR(P):D%=&HB900+CS(A)*64:H%=&HE0D0+X(P)+Y(P)
560     FOR I=0 TO 1:POKE &HB8F0,CO(P,I):D%=D%+I*32:CALL AD(D%,H%):NEXT:RETURN
570 *SC:CLS 3:WIDTH 40,25:A$=STRING$(40,"■"):B$=STRING$(6,"■"):C$="▌ ▐ "
580     COLOR 2:FOR Y=0 TO 2 :PRINT A$;:NEXT Y
590     FOR Y=3 TO 20:LOCATE 4,Y:PRINT C$;SPC(24);C$;:NEXT
600     LOCATE 0,21:PRINT A$:FOR X=0 TO 9:LOCATE X*4+1,22:PRINT "■":NEXT
610     COLOR 7:FOR X=0 TO 4 :LOCATE X*8+1,1:PRINT B$:NEXT
620     FOR P=1 TO 2:LINE(P*320-320,190)-STEP(302,9),7,BF
630                  LINE(P*320-319,191)-STEP(300,7),5,BF:NEXT:RETURN
640 *HP:LINE(A*320-319,191)-STEP(300-HP(A), 7),0,BF:      RETURN
650 *ED:A=-( HP(2)<=0 )-( HP(1)<=0 )*2:LOCATE 15,9:PRINT "PLAYER";A;"WIN"
660     IF A=3 THEN LOCATE 15,9:PRINT "DRAW･･";SPC(8)
670     LOCATE 15,11:PRINT "PUSH [¥] KEY":IF INPUT$(1)<>"¥" THEN *ED ELSE *SL
680 *IN:I=VAL( INPUT$(1) ):IF I<1 OR I>4 THEN *IN ELSE RETURN
690 '▰▰ DATA ▰▰
700 DATA TONG-POO  B  B  B,2,5,  7,11,13,4,6,XIAO-FENG C  A  B,5,3, 7, 9,28,7,5
710 DATA YANYAN    C  B  A,1,6, 11,17,22,3,4,HONG-YUE  A  C  C,2,1,14,21,27,2,8
720 '           *            *            *            *            *
730 DATA 5,22 ,6,24 ,6,18,12,20 ,4,18 ,5,38 ,8,12
740 DATA 0 ,1 ,2 ,2 ,0 ,0 ,5 ,0 ,7 ,8 ,7, 9, 3 ,3 ,3, 0 ,7 ,8 ,9 ,7
750 DATA 7 ,7 ,4 ,7 ,7 ,0 ,7 ,7 ,6 ,6 ,0
```

★いつになったら，このアンケート・ハガキは料金受取人払いになるの!?(神奈川県川崎市・**ヨシュア20才**)……【**影**：心をこめたお便りを，心をこめた切手をはって，編集部に送る。このパターンは変わらないと思うけど。なお，切手は寄付しています！】



対デカキャラ・シューティング

イナギシア

杉井　光

ものがたり

魔界都市稲城に，６体の魔物が現れた。

取り扱い説明書

タイトルで使用キャラをテンキーの4と6で選び，シフト・キーで決定。ゲーム画面では自分をテンキーの8246で上下左右に動かし，シフト・キーで弾丸を撃つ。シフト・キーを押しっぱなしにしているとボンバー・ゲージが溜まっていき，点滅したところでキーをはなすとボンバーが発動する。

出演者紹介

★ちょっきぃグロッキィみあまま――ちょんまげのバロッカー。究極のロックを求め，声楽学部をさまよう。おっさんになりたい願望がある（そんなもん願わなくたってなれるだろうに)。フリエレ代表。

★スカ・ガイド田崎――聖書研究家。つい最近，表現と暴走の自由を求めて青梅に移住した。トマ代の弟子でもある。肌が異常に黒い。谷保代表。

★ちゃまろっと239――本人によれば，放射性物質だという。薬科生のプライドだけを支えに，地獄の日々を生き抜く。肌が異常に白い。府中代表。

★室田たま――女を泣かせ，ギターをなかせる遊び人。勤めているホテルで外人客相手に語学力を磨き，オーストラリア留学を夢見る。国立代表。

★ルジャオセレジェ――やることなすことすべて気分次第，おまけにキレると手がつけられない。環境のせいか，生まれつきか？稲城代表。

★神原トマ代――創始者と崇められる，年令不詳の音楽教師。己のギャグの理解者を探して松本へと旅立ち，その後見た者はいない。シベリア代表。

ボンバー

このゲームをいろどるボンバーです。キャラの順番に対応しています（原稿までマネしなくったっていいのに)。

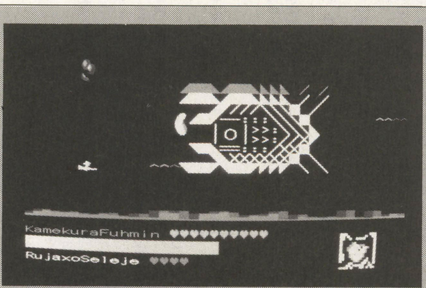
★自由電子爆裂――自由電子の支離滅裂な力により，魔物を引き裂きます。

★ダンシング『おはなし！』ブレイド――縦横無尽に繰り出される次元の断層攻撃によって，魔物をばらばらにしてしまいます。

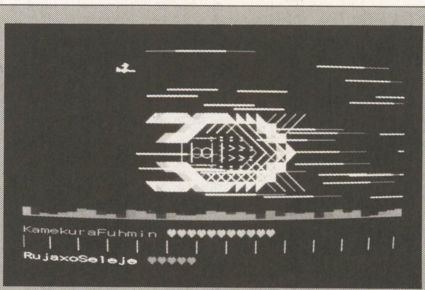
★熱濃硫酸反応――１円玉をも溶かしつくす無敵の化学反応で，魔物を吹き飛ばしてしまいます。使いかたを誤ると，自分も巻き込まれます（左上隅が安全地帯)。

★青春熱血ラブラブファイア――青春の熱い愛の力で，魔物を焼きつくします。使用中に上下に動きすぎると，やはり自分も巻き込まれます。

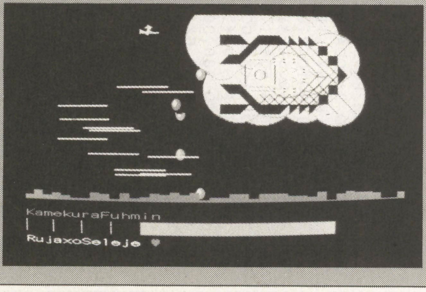
★メテオフィーヴァー――雷や地震はキ



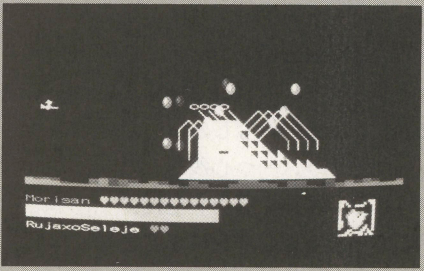
◀《写真１》テキストのデカキャラが動きまわる



◀《写真２》パワーがたまると強力な攻撃ができる



▶《写真３》各キャラによって特殊攻撃は違うぞ



▶《写真４》巨大ナメクジ恐いよぉ～

★弟がMSX2をゲーム機だと思って，さわっている!!（大阪府寝屋川市・久瀬しんいち18才)……【影：まあ何にしろ，興味をもっていっしょうけんめいさわっているんなら，いいんじゃない？そのうち，自分でプログラム組みはじめたりするかもよ。】

ライなので，かわりに隕石で魔物を攻撃します。破壊力は最高ですが，ときどき自分に隕石が当たります（地面の中が安全地帯）。

★トマホーク１本釣り――強引な理論の歪によって反物質を生み出し，魔物に大ダメージを与えます。

ボンバーはすべて，ゲージを限界に近付ければ近付けるほどダメージがでかくなります。とくにメテオフィーヴァーのMAXは驚異的と言えるでしょう。

言いたいこと

そうです，「カドマソア」の僕のヴァージョンです！すごいでしょう。原作はもちろんやったことがないですから，多分全然ちがうゲームなんだと思います。でも，けっこう遊べると思いますよ。ネタはわからなくていいから（じつは出演者の中にはパソコンと接触のある人が１人もいなかったりして…内輪ネタ以下だね，こりゃ）。ひたすら弾丸をよけて，ボンバーを当ててください。ルジャオセレジェのボンバーが，一番初心者向きです。敵弾をすっ飛ばしてくれるし，ダメージもでかい。マニア向けは，室田たまのファイアやちゃまろっとの「どっかーん！」かな。

一番悩んだのは，出演者の選択です。すべて神代高校音楽部の関係者なのですが，誰を出演させるかでかなり苦慮しました。たかが内輪ネタだけど，僕にとっては深刻な問題なのです。顔写真は，ちなみに全然似ていません。敵の名前ももちろん関係者で，これまた本人たちとは似ても似つかぬ化け物に仕上がってしまいました。ふふふ。

ゲーム上の話をすれば，このゲームでは敵弾との当たり判定をPOINT文でやっておりまして，スピード・アップにはなりましたが，自分のボンバーに巻き込まれるという現象も併発しました。まあ，おもしろいからいいでしょう。一つ心残りなのは，自分の機体を利用者定義文字で作ったことで，これですとスプライトの代わりにもなったりしてとても便利なんですが，要するに文字キャラだから動きが荒くなってしまい，いまいち「ギリギリの弾丸よけ」の快感が醸し出せなかった気もします。せっかくパレットを駆使して，円形当たり判定までやってるのに…。

僕の98は旧世界の遺物ですからウェイトなしでも重たいくらいですが，速い機種ならかなり緊張した戦いが楽しめると思います。スピードはちゃまろっとが一番速く，ルジャオセレジェが一番遅くなっています。通常弾のダメージもまたしかり。その逆に，ボンバーの使いやすさはちゃまろっとが一番悪い。まあ，やってみればわかるでしょ。キャラの名前やグラフィック，台詞なんかをお好みの内輪ネタに差し替えるのもお勧めです。

これが載ったら僕もそろそろ常連ということになりますか？なるべく毎月投稿を目指していますが，なにぶん時間がなくて（本当は，『ゆと』のシステムを受け継いだ壮大なRPGを作る予定だった）。これからもよろしく。

最後に

出演してくださった思い出のみなさん，ありがとう。大部分の出演者にはもう会えないと思いますが，お元気で。いつか集まれたらいいですね。

それでは。

●参考にしたもの

- BM92年11月号『カドマソア』 FROG氏
- BM93年9月号『カドマソアMII』 阿狼氏
- 『ストリートファイターZERO2』 CAPCOM
- 『暗黒の音楽部史』 杉井光／亀倉史朗

CHECKER FLAG

つぐ美：各キャラの名前やセリフが内輪ネタになっていてとっても楽しそうね。
影：きっと仲間内では爆笑しながらゲームやってんだろうなぁ。
編：内輪ネタはおもしろいですがほどほどにね。

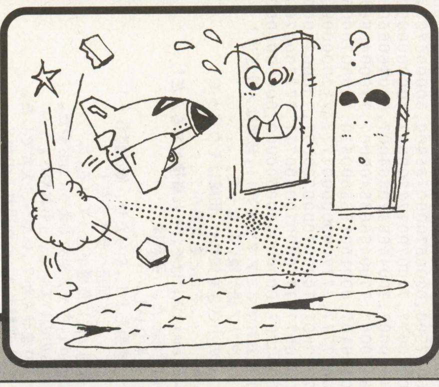
イナギシアのプログラム・リスト

```
10 GOSUB 1020
20 '
30 I0=INP(&HE0):VX=((I0 AND 16)=0 AND X>1)-((I0 AND 64)=0 AND X<32)
40 I1=INP(&HE1):VY=(I1=&HFE AND Y>1)-((I0 AND 4)=0 AND Y<18):COLOR 7
50 LOCATE X,Y:PRINT "  ";:LOCATE X+VX,Y+VY:PRINT C$(FF);:X=X+VX:Y=Y+VY
60 LOCATE 0,18:COLOR 2:PRINT J$:J$=RIGHT$(J$,39)+LEFT$(J$,1)
70 '
80 KD=DD(FF):FOR I=0 TO 4:ON DX(I)+1 GOTO 110:DX(I)=DX(I)+2:LOCATE DX(I),DY(I)
90 COLOR 5:IF DX(I)<37 THEN PRINT D$(FF); ELSE PRINT "  ";:DX(I)=0
100 ON -(ABS(KX+7-DX(I)-2)<9 AND ABS(KY+4-DY(I))<4) GOSUB 560
110 NEXT:COLOR 7
120 L=M:M=INP(&HE8):ON -(M<>191) GOTO 150:A=0:ON -(L=191 AND BN=0) GOTO 590
130 ON -(DX(A)>0 OR BN>0) GOTO 140:DX(A)=X+1:DY(A)=Y:GOTO 160
140 A=A+1:ON -(A<5) GOTO 130
150 IF BO>0 THEN LINE(0,170)-(319,180),1,BF:ON -(BO>34 AND M=255) GOTO 620:BO=0
160 '
170 P=POINT(X*16+16,Y*8+4):ON -(KW<12) GOTO 180:KW=11
180 DI=DI-(ABS(KX+8-X)<9 AND ABS(KY+4-Y)<3 OR P>0 AND P<7)
190 E=-(RO=1 OR RO=3):IF E=1 AND KF<1 THEN KW=10:IF KX>22 THEN KF=1:KV=X:KW=Y
200 FOR I=0 TO 9:LOCATE KX-1,KY+I-1:PRINT K$(I,RO);:NEXT:KX=KX+SGN(KV-KX)
210 KY=KY+SGN(KW-KY):IF KX=KV AND KW=KY THEN KV=RND*12+12:KW=RND*10+1:KF=KF-E
220 ON -(GE<6) GOTO 270:GE=0:FOR I=0 TO 5:GX(I)=KX*16:GY(I)=KY*8+24+E*10
230 GV(I)=ABS(I-2.5-E*Y/5)*2-20-RO+E*(17-Y+X)/2.5
240 GW(I)=(I+E-2.5)*(1.8)-E*(17-Y)*.2
250 ON -(E=0 OR I<3) GOTO 260:GV(I)=GV(I-3):GW(I)=GW(I-3):GX(I)=GX(I)+96
260 A=1+RO*.03-(RO>0)*.05:GV(I)=GV(I)*A*O:GW(I)=GW(I)*A*O:NEXT
270 ON RO+1 GOTO 280,300,300,300,330
280 ON -(GX(6)>0 OR GX(7)>0) GOTO 380:FOR I=6 TO 7:GX(I)=KX*16+16
290 GY(I)=(I-6)*60+KY*8:GV(I)=(X-KX)*O:GW(I)=(Y*8-GY(I))/20*O:NEXT:GOTO 380
300 FOR I=8 TO 9+RO:ON -(GX(I)>0 OR RND<.95) GOTO 320
310 GX(I)=576:GY(I)=Y*8:GW(I)=SGN(RND-.5)*O:GV(I)=(-INT(RND*12)-16)*O
320 NEXT:GOTO 280
330 KK=KK+1:ON -(KK<70 AND KF=0) GOTO 300:IF KK>60 THEN KF=0
340 KK=0:KF=KF+1:KV=KX:KW=KY
350 LINE(0,KY*8+24-KF)-(KX*16-KF^2/2,KY*8+24+KF),INT(KF/5+1)*2,B
360 KF=KF*-(KF<14):ON -(KF>0) GOTO 300:LINE(0,0)-(639,144),0,BF:GOTO 300
370 '
380 ON RL GOTO 480
390 FOR I=0 TO 12:V=0:ON -(GX(I)=0) GOTO 450:PUT(GX(I),GY(I)),GC(0,0),AND
400 V=GX(I)+GV(I):W=GY(I)+GW(I)
410 ON -(V<1 OR V>608 OR W<0 OR W>140) GOTO 470:A=-(I>=0)-(I>5)-(I>7)
420 PUT(V,W),GC(0,A),OR:ON -(I<8 OR RO<2 OR ABS(V-X*16+32)>48) GOTO 440
430 IF GV(I)<0 THEN GV(I)=0:GW(I)=SGN(Y*8-W)*(3+RO)
440 GX(I)=V:GY(I)=W
450 NEXT:P=POINT(X*16+16,Y*8+4)
460 DI=DI-(ABS(KX+8-X)<9 AND ABS(KY+4-Y)<3 OR P>0 AND P<7):GOTO 480
470 GX(I)=0:GE=GE-(I<6):GOTO 450
480 ON -(BN>0) GOTO 620
490 ON -(KH<1) GOTO 930:ON DI+1 GOTO 30:GOSUB 910
```


★友達よりいいパソコン買って，優越感にひたっていたら，次々に自分よりいいパソコンを買っていく…。まさしくイタチゴッコ…。（島根県大原郡・**福島真吾17才**）……【**影**：いい，悪いの判断は，それを使いこなせるかにあると思うな。エヘン。**一同**：おーっ!!】

```
500 COLOR 7:FOR I=Y TO 18:LOCATE X,I:PRINT C$(FF);:LOCATE X,I-1
510 PRINT"  ";:FOR J=0 TO 500:NEXT J,I:LE=LE-1:KH=KH+20:FOR I=0 TO 10
520 CIRCLE(X*16+16,150),I*20,6,0,3.14,,F,7:NEXT:WHILE INP(&HE8)=191:WEND
530 IF LE>=0 THEN GOSUB 1250:GOTO 30 ELSE LOCATE 11,2:PRINT "gameover";
540 FOR WA=0 TO 30000:NEXT:GOSUB 1200:GOTO 30
550 '
560 DX(I)=0
570 COLOR@(KX,KY)-(39,KY+7),INT(RND*3)*2+2
580 KH=KH-KD:KH=KH*-(KH>0):GOSUB 1290:RETURN
590 '
600 BO=BO+1:IF BO>40 THEN L=255:GOTO 150 ELSE GOSUB 1310:GOTO 170
610 '
620 ON -(BN>0) GOTO 640:LOCATE 4,8:PRINT M$(FF);:FOR WA=0 TO 9000:NEXT
630 LOCATE 4,8:PRINT STRING$(39," ");:BD=BO-35
640 BO=0:KD=BD:BN=BN+1:ON FF+1 GOTO 650,690,730,740,780,800
650 BY=136-(BN MOD 9)*28:ON -(BN>1) GOTO 660:BX=KX*16+96:BX2=BX
660 LINE(BX,BY)-(BX+95,150),-(BN<9),BF:GOSUB 570:ON -(BN>8) GOTO 680
670 LINE(BX+8,BY)-(BX+87,150),5,BF:LINE(BX+22,BY)-(BX+73,150),7,BF
680 LINE(BX2,0)-(BX2+RND*5,150),7,BF:BX2=RND*300+320:ON -(BN<18)+1 GOTO 840,490
690 ON -(BN>1) GOTO 700:BX3=RND*639:BY3=RND*144:BX4=RND*639:GOSUB 860
700 LINE(BX,BY)-(BX2,BY2),2:GOSUB 570
710 BX=BX2:BY=BY2:BX2=BX3:BY2=BY3:BX3=BX4:BY3=BY4:BX4=RND*639:BY4=RND*144
720 LINE(BX3,BY3)-(BX4,BY4),6:ON -(BN<24)+1 GOTO 840,490
730 CIRCLE(320,150),BN*20,2,0,3.14,,F,6:GOSUB 570:ON -(BN<18)+1 GOTO 840,490
740 ON -(BN>1) GOTO 750:GOSUB 860:BY=Y*8-30
750 BX=(BN MOD 9)*80:LINE(0,BY)-(BX,BY+60),2*-(BN<9),BF:ON -(BN>9) GOTO 770
760 LINE(0,BY+5)-(BX,BY+55),6,BF:LINE(0,BY+13)-(BX,BY+47),7,BF
770 ON -(ABS(BY/8-KY)<8) GOSUB 570:ON -(BN<18)+1 GOTO 840,490
780 FOR I=0 TO 2:LINE(RND*16,RND*144)-STEP(80,0),-(INT(RND*2)*2+5)*(BN<17)
790 NEXT:ROLL ,-48:RL=1:GOSUB 570:ON -(BN<30) GOTO 490:RL=0:GOSUB 1280:GOTO 840
800 GOSUB 860:COLOR=(7,0):FOR I=0 TO 144:LINE(202+I*2,I)-STEP(79,0),7
810 LINE(490-I*2,I)-STEP(79,0),7:NEXT:FOR I=0 TO 15:COLOR=(7,&H111*I)
820 FOR J=0 TO 700:NEXT J,I:FOR I=0 TO 15:COLOR=(0,&H111*I):FOR J=0 TO 700
830 NEXT J,I:KH=KH-BD*15-20:GOSUB 910:GOSUB 570:COLOR=(0,0):BN=0:GOTO 840
840 LINE(0,0)-(639,152),0,BF:BN=0:GOTO 490
850 '
860 COLOR@(0,0)-(39,19),1:COLOR@(X,Y)-(X+1,Y),7
870 FOR I=0 TO 15:CIRCLE(X*16+16,Y*8+4),I*10,-(I<15)*7,,,,F,0:FOR J=0 TO 10
880 IF GX(J)>0 THEN PUT(GX(J),GY(J)),GC(0,1),OR
890 NEXT J,I:LINE(0,170)-(319,180),1,BF:RETURN
900 '
910 FOR WA=0 TO 20:BEEP 0:FOR WW=0 TO WA*10:NEXT:BEEP 1:NEXT:BEEP 0:RETURN
920 '
930 FOR I=0 TO 5:FOR J=7 TO 0 STEP -1:COLOR@(KX,KY)-(KX+15,KY+8),J
940 CIRCLE(KX*16+RND*190,KY*8+RND*50),INT(RND*40)+20,2,,,,F,6:NEXT J,I
950 RO=RO+1:LE=LE+1:FOR WA=0 TO 30000:NEXT:COLOR 7:ON -(RO=5) GOTO 970
960 KH=250+RO*40:GOSUB 1250:GOTO 30
970 FOR J=7 TO 0 STEP -1:COLOR@(0,0)-(39,24),J:FOR WA=0 TO 400:NEXT WA,J
980 CLS:FOR I=0 TO 64:LINE(319-I*7,83-I/8)-(320+I*7,84+I/8),7,BF,0:NEXT
990 FOR I=0 TO 5:LOCATE 3,10:PRINT E$(I,FF);:FOR WA=0 TO 20000:NEXT:CLS:NEXT
1000 GOSUB 1200:GOTO 30
1010 '
1020 KEY 7,"WIDTH 80:COLOR 7"+CHR$(13)
1030 SCREEN 0,0,0,1:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,0,0,1:COLOR
1040 DEFINT A-N,P-Z:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):CLS 3:OUT &H68,8
1050 DIM K$(9,4),CC(17),DX(15),DY(15),GC(200,3),GX(15),GY(15),GV(15),GW(15)
1060 DIM FA(1000,5),E$(5,5)
1070 KI$=KNJ$("1B4B"):COLOR=(3,0):COLOR=(4,&HAA0)
1080 FOR I=0 TO 5:FOR J=0 TO 17:READ A$:CC(J)=VAL("&H"+A$):NEXT
1090 KPLOAD &H7621+I,CC:C$(I)=KI$+KNJ$(HEX$(&H7621+I)):NEXT
1100 FOR I=0 TO 4:FOR J=1 TO 8:READ K$(J,I):NEXT
1110 K$(0,I)=STRING$(17," "):K$(9,I)=K$(0,I):NEXT:FOR I=0 TO 5:FOR J=0 TO 15
1120 READ A$:FOR H=0 TO 15:LINE(H*4,J*2)-STEP(3,1),VAL(MID$(A$,H+1,1)),BF
1130 NEXT H,J:GET(0,0)-(63,31),FA(0,I):NEXT
1140 FOR I=0 TO 5:READ NA$(I),D$(I),DD(I),SP(I),N$(I),M$(I):D$(I)="  "+D$(I)
1150 FOR J=0 TO 5:READ E$(J,I):NEXT J,I
1160 CLS 2:CIRCLE(16,8),13,3,,,,F
1170 FOR I=0 TO 2:CIRCLE(16,8),7,2^I,,,,F:CIRCLE(14,7),3,6,,,,F
1180 GET(0,0)-(31,15),GC(0,3-I):NEXT:LINE(0,0)-(31,15),7,BF
1190 CIRCLE(16,8),13,0,,,,F:GET(0,0)-(31,15),GC(0,0)
1200 CLS 3:LOCATE 12,5:PRINT"───イナギシア───";:FF=0:WHILE INP(&HE8)<>191
1210 PUT(200,84),FA(0,FF),PSET:LINE(190,79)-(274,120),7,B:LOCATE 20,10
1220 PRINT NA$(FF);"            ":LOCATE 22,13:PRINT C$(FF);:IO=INP(&HE0)
1230 FF=FF+(IO=&HEF)-(IO=&HBF):FF=FF*-(FF<6)-(FF<0)*6:FOR WA=0 TO 900:NEXT:WEND
1240 LE=5:RO=0:KH=250:O=8/SP(FF)
1250 DI=0:X=2:Y=10:KX=25:KY=7:KV=KX:KW=KY:GE=16:BO=0:BN=0:RL=0:KF=0:KK=0
1260 CLS 3:FOR I=0 TO 15:GX(I)=0:DX(I)=0:NEXT
1270 J$="":FOR I=0 TO 39:J$=J$+CHR$(128+INT(RND*8)):NEXT
1280 LINE(0,170)-(319,180),1,BF:PUT(520,164),FA(0,FF),PSET
1290 COLOR 4:LOCATE 0,20:PRINT N$(RO);" ";STRING$(KH/20,"♡");"     ";
1300 COLOR 7:LOCATE 0,23:PRINT NA$(FF);" ";:COLOR 2:PRINT STRING$(LE,"♡");" ";
1310 LINE(0,170)-(BO*8-1,180),5-((BO MOD 2)*5-3)*(BO>35),BF:RETURN
1320 DATA 10,10,80FF,E049,0024,0012,B88B,DC07,E00F,FE3F,3F1F,FC7F,E003,C004
1330 DATA 008B,0012,3824,E07F,10,10,0040,0060,0070,0038,403C,603D,6019,0F1C
1340 DATA FC1B,F803,C03F,B007,201C,0018,0030,0020,10,10,FC1F,8000,8000,8040
1350 DATA DC40,DEA3,CEBE,665D,B04E,7E07,FE03,FC01,9000,9204,FC03,0000,10,10
1360 DATA 0080,00C0,00C0,00E0,0076,0073,8079,687C,94BD,DAC3,DFFF,8FFF,7000
1370 DATA 603C,C038,0030,10,10,0002,0003,8003,C007,000E,8001,8003,0081,0042
1380 DATA 00A3,8057,40AF,7E5F,BEAF,0006,0002,10,10,0000,F000,3000,D001,3000
1390 DATA F040,F060,FC9F,AEFF,FE7F,FE3B,FE1F,FC0F,F803,7000,0000
1400 DATA" ◢■◣◢■■◣◣◣ //  ","  ◢///╱╲╲◣■ /  ","  ◢■―:::╲╲◣■  "
1410 DATA"    |⌒|>>:╲╲◣  ","  |◡|>>://X◤  ","  ◥■═:::/XX■  "
1420 DATA"   ◥XXXXXXX■ ╲  ","  ◥■■◤◥■■◤◤◤◤ ╲ ╲ ","  o o         "
1430 DATA"   ╲ ╲  /╲/╲    ","  /╲◢■■◣/ /╲ ╲  ","  |/■■■◣/ ╲ ╲  "
1440 DATA" || ■■■◣◣◣   | |  ","  |■■■◣◣◣◣◣  ","  ◢■■■◣◣◣◣◣◣◣  "
1450 DATA" ◢■■■■■■■■■■■■◣  ","    ╭──╮     ","   ◥◤■■■◤◤ ◠  "
1460 DATA" ⊨| ||||■■■■◞  ","   ||||||■■■■◞◡  ","  ⊨| |||||■■■◡  "
1470 DATA"  //● ● ● ● ●╲╲  ","  ||        ||  ","  ╲╲________//  "
1480 DATA" ◣  vvvvv◢  ◠   ","  ■vvvvv◢■ ◟◠  ","     vvv     ◠  "
1490 DATA"  ╲ vv /╲ /◠|  ","  |╲  /♡/ ㄴ |'  ","  X  _/¯ X | |  "
1500 DATA" //\      X ╲|◝  ","  / ╲vvvv/ ╲◡  ","    /  ◢◤◤◤◤◤―  "
1510 DATA"   /    ◢◤◤◤◤◤―  ","  /―╲◢◤◤◤◤◤◤ / ","  /_/╲ >>>>>╲__//  "
1520 DATA" ╲| @@╲>>>>>>>>/  ","    //―╲ ╲╲@@ ","  @@/¯/¯   ¯╲¯╲  "
1530 DATA"    @@@  @@@//¯  "
1540 DATA 7777070000000777,7770000777077077,7700000000000007,7700000000000007
1550 DATA 7700000066666000,7700000066666070,7700066064446077,7700066066606407
1560 DATA 7700066066666640,7700006666666640,7770000666666007,7770000466666077
1570 DATA 7700700046664077,7007705504440777,7000222550007777,0722000055550000
1580 DATA 7700000000000077,7000700000007007,7000007777070007,7000000000000007
1590 DATA 7000000000000007,7000444444440077,7701155511550077,7704455544550077
1600 DATA 7700444440440077,7700444440440077,7770444444440777,7770444444440077
1610 DATA 7770704444070777,0001017000501000,1111111705011111,1111111170111111
1620 DATA 7770022222222207,7002222222222207,0000222222222020,0000000002222020
1630 DATA 0006666660222020,0704646460022207,0704604667002207,0704666676000207
1640 DATA 7706666767000207,7066667677000077,7700666777000077,7770667770070077
1650 DATA 7770467700020777,0000044022202000,0222000072772270,7070202200700702
1660 DATA 7770000000000777,7700000000000777,7700000000000777,7770007777777777
1670 DATA 7707700000000777,7770000000000777,7000444444440000,0000670460040007
1680 DATA 0004604660460077,7004666666660777,7700460666660777,7770466000660777
1690 DATA 7777046666607777,0770004666077500,0000570000755000,0000057227500000
1700 DATA 7770000000000777,7707000000070077,7700700777700007,7000000000000007
1710 DATA 7000046644000007,7000464444400007,7004464470664007,7004666606640007
1720 DATA 7000666666640007,7700464666400007,7700466666400007,7700046664001007
1730 DATA 7000004640051007,0000150000550107,0001501555500510,1155070005507051
1740 DATA 7777777777777777,7777700700077777,7777000000007777,7770000000007777
1750 DATA 7700000770000077,7700007007000007,7000070000700007,7000070000700007
1760 DATA 7000007007000007,7700000070000077,7770000700000777,7777000700007777
1770 DATA 7777700000077777,7000000070000007,0000000000000000,0000000000000000
1780 DATA Chocky,>>,4,8,KamekuraFuhmin,おおママミアママミア!!,音楽はノリだぜ!
1790 DATA 深山はそう叫んだ。,そしてますます、,イタリア語が嫌いになった。,,
1800 DATA Ska,―+,3,7,Morisan,おはなしっ,己の小ささを知れっ,田崎はそう言って
1810 DATA 星を見上げた。,一体自分は、理系なのか・・・,それとも文系か?,
1820 DATA Chamarotte239,)),5,6,MaxKawakami,人にはそれぞれ事情があるんだし~
1830 DATA 挫けるときは一緒だよな,独り呟く内山であった。,薬科は・・・
1840 DATA 薬科生は・・・,大学生とは違うのだ。,金もないし・・・。
1850 DATA Tama,=*,3,8,Donna,もおすげえよ、感動だよ!,やったぜ、俺の勝ち!!
1860 DATA ますます優越感に浸る室田。,次は留学して、三ケ国語ペラペラだ!
1870 DATA 向かうところ敵なしであった。,今度は外国女性に危機が迫っている。,
1880 DATA RujaxoSeleje,^^,2,9,Hikaru(god),キャアやめてえっ,もおやだ。
1890 DATA 彼女はためいきをついた。,全世界が恐れおののいている。,もおやだ。,,
1900 DATA Tomayo,xX,3,7,,あなた、音楽部に入りませんか?,いや～、大変でした。
1910 DATA 神原はそう言い残して、,旅立っていった。,理解者はいつか現れるのか?,,
```

★影さん，昔のベーマガは，どこに行けば買えますか？（ちなみに近くの古本屋には置いてない）(愛知県岡崎市・柴田隆志15才)…【編：93年からの在庫は，電波新聞社にありますが，それ以前となると，入手はどうですかねー。影：さがしまわるしかないか。】



連続アタックが気持ちいいぞ！

移植版 爆弾野郎(ばくだんやろう)

Tilto soft

内　容

1995年２月号掲載のX68000用ゲーム「爆弾野郎」の移植版です。最低でも286／10MHzが必要です。

入力方法

ALL BASICなので，普通に打ち込んでください。ただし450行のWAIT文には要注意!!

遊びかた

テンキーの[4]と[6]を使って，自機（爆弾野郎というらしい）を下の水に落とさないように左右に動かし，赤い壁を破壊していってください。一応，原作にもあった「連続アタック」という技があり，これは，連続的に壁にぶつかると，点数が10，20，40…（ここが，原作とちがう）と増えることをいいます。まあやってみればわかります。ただし，運が悪いと，「スカッ！」と表示され（一つになりました）点数が入らなくなります。

5,500点を超(こ)すとランダムに壁が増え，10,000点を超すとイジワル壁が，15,000点を超すと黄色い物体が現れ，20,000点を超すと…内緒です。また，黄色い物体に触(ふ)れると，壁ができます。

プログラム

自機が移動するところとか，効果音の一部は，原作のままです。

改造方法

実行速度の関係で，２Ｐ同時対戦機能を入れられなかったことを，深くお詫(わ)び申し上げます（って，全然悪いと思ってない(笑)）。

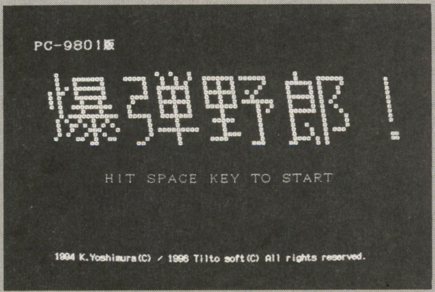
あと，アイテムなどを増やしてみたり，610行の’（アポストロフィ）をはずしたり，また，FM音源のない人は，BEEP音で，効果音を出してみてください。

最後に

技関係をもっと増やしてみたかったけどプログラムが長くなってしまうのでや

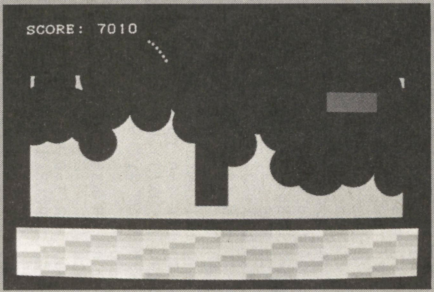
《第１表》変数表

A, B, C, D, I, J	雑用
A( ), C( )	色データ
X, Y	X, Y座標
V, Z	X, Y増加用
SC, SH	スコア関係
W	ウエイト
M$( ), M$	効果音データ
OC	オクターブ



▲《写真１》細かいところが凝っているタイトル

▼《写真２》結構自分の思うようにドットが動くぞ



▲《写真３》2000点を超えると…うぉ～キビシ～

★PC-98シリーズの古いソフトは，情報が入りにくく，あまりパソコン・ゲーム雑誌では取り扱ってないので，ときどき載せてほしいと思います。（京都市・木全重雄15才）……【編：好評大人気連載「パソコンゲームに思いを馳せて」をごらんくださいませ。】

CHECKER FLAG

編：ゲーム自体はとってもシンプルなんですが，なぜかはまっちゃいますね。
Dr.D：うむ，プレイヤーを引きつけるツボをついておるのぉ。この次はどんなイベントが起こるんだろう？といった期待を持たせるのがうまい！

めました（本当か？）。

READYの文字を表示させるところや，画面を消す処理などいろいろ凝ってみたので，そういうところも見てやってください。あと，念のため言っておきますが，ロゴマークの音は，任〇堂の某ゲームのコインの音とはちがいます（これはベルの音）。

次回は，オリジナル・ゲームを作ってみたいと思ってますので，3%ぐらい期待して待っててくれれば幸いです（笑）。

テストプレイしてくれた，北八王子の加藤（14）に感謝する。

●参考にしたもの

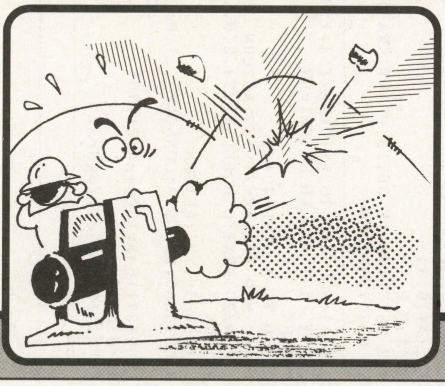
・1995年2月号掲載「爆弾野郎」（吉村光司氏）

爆弾野郎のプログラム・リスト

```
1 'renum 10,10,10
2 '====================================================================
3 '=              PC-9801版 爆弾野郎！   1996/08/14              =
4 '====================================================================
5 '= 使用機種：PC-9801EX2(80286/12MHz)                     =
6 '= 言語    :N88-日本語BASIC(86) ver 6.1/4.0           =
7 '====================================================================
8 '
9 KEY 3,"goto *init"+CHR$(13)
10 CLEAR,&H4B00:COLOR 7,,,,2:A$="mbt170":CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 3,0,0,1:CLS 3
20 PLAY ALLOC 255,255,255,255,255:PLAY A$,A$,A$,A$,A$
30 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))*VAL(TIME$):DEF SEG=&H8000
40 FOR I=1 TO 4:C(I)=24+I:NEXT:COLOR=(8,&H1D1):COLOR=(9,&H2F2):DIM A(15),M$(7)
50 FOR I=1 TO 15:A(I)=I*273:NEXT:FOR I=1 TO 7:READ M$(I):NEXT I:WIDTH 80,25
60 A$=TIME$:WHILE A$=TIME$:WEND:A$=TIME$:WHILE A$=TIME$:W=W+1:WEND:W=INT(W/31)
70 COLOR 1:LOCATE 16,12:PRINT "NISHISAITAMA PROJECT"
80 FOR I=16 TO 56:COLOR@(I,12)-(I+1,12),5:FOR J=0 TO W*2:NEXT J,I:COLOR 7
90 FOR I=0 TO W*2:COLOR=(0,&HFF0):NEXT:COLOR=(0,0)
100 PLAY M$(2),"r64"+M$(2),"r48"+M$(2):GOSUB *S.B
110 COLOR@(0,0)-(79,24),6:SCREEN 3,2,1,33:P=POINT(51,100)
120 IF P<>7 OR PEEK(0)<>207 THEN GOSUB *T.MOJI:GOTO 160
130 FOR I=0 TO W*100:IF INP(&HE9)=191 THEN I=W*100
140 NEXT I:CLS
150 '/*----------------------- 準備 -------------------------------------*/
160 GOSUB *TITLE:CLS 3:CONSOLE 1,25:SCREEN 3,0,0,1
170 FOR I=1 TO 4:COLOR=(I,C(I)):NEXT:X=RND*588+20:CIRCLE(X,50),2,7,,,,F
180 SC=0:M1=0:M2=0:OC=2:SH=5:V=0:Y=50:Z=-8:A=640:B=320:C=1:D=0:JI=1:II=0:AA=70
190 LINE(24,80)-(608,300),9,BF:LINE(280,0)-STEP(50,280),0,BF:GOSUB *Z:JI=-1
200 AA=0:II=70:LOCATE 2,0:PRINT "SCORE:  0":A$="READY ":A=5:GOSUB *KEYS
210 FOR I=1 TO 40:LOCATE 80-I*2,11:PRINT AKCNV$(LEFT$(A$,I)):FOR J=0 TO W*2
220 IF INP(&HE9)=191 THEN LOCATE 0,11:PRINT STRING$(80," "):I=40:A=0
230 NEXT J,I
240 FOR I=A TO 0 STEP -1:LOCATE 0,11:PRINT AKCNV$(RIGHT$(A$,I))
250 FOR J=0 TO W*8:NEXT J,I:CLS:CONSOLE 0,25
260 '/*------------------- メインルーチン --------------------------------*/
270 *MAIN
280 V=V+(INP(&HE0)=239 AND V>-5)-(INP(&HE0)=191 AND V<5)
290  IF INP(&HE0)=251 THEN Z=Z+1 ELSE IF INP(&HE0)=255 THEN V=V-SGN(V)*.1
300  XX=X:YY=Y:X=X+V:IF X<0 THEN X=640 ELSE IF X>640 THEN X=0
310  IF Z<-8 THEN Y=Y-7 ELSE Y=Y+Z
320  Z=Z+1:F=F+1:CL=CL+1:IF Z>8 THEN Z=Z-1
330  P=POINT(X,Y):          IF P>7 AND P<11 THEN GOSUB *BAKU
340  IF P=6 THEN 350 ELSE IF P>0 AND P<5  THEN *OVER ELSE 370
350  LINE(RND*639,RND*210+81)-(RND*639,RND*210+81),8,BF
360  PLAY "@34v11l16o5q8fge8v14q7","@34l16v14o5q8fdg8q7":GOSUB *BAKU
370 GOSUB *MY:IF CL<W/3 THEN *MAIN ELSE FOR C=2 TO 3:SWAP C(C),C(C+1):NEXT
380 SWAP C(4),C(1):FOR C=1 TO 4:COLOR=(C,C(C)):NEXT:CL=0:GOTO *MAIN
390 '/*----------------------- ゲームオーバー ------------------------------*/
400 *OVER
410 LOCATE 30,12:PRINT "GAME OVER":GOSUB *MY
420 M$="@74o7d64":FOR I=0 TO 20:PLAY M$,M$:NEXT
430 FOR I=0 TO 50:CIRCLE(X,Y),I,5:FOR J=0 TO W/20:NEXT J,I:GOSUB *S.B
440 PLAY M$(5),M$(6),M$(7):GOSUB *S.B:GOSUB *KEYS
450 WAIT &HE9,&H40,&HFF:GOSUB *KEYS:FOR I=0 TO 520 STEP 2
460 LINE(0,-120+I)-(639,-120+I),15:LINE(0     ,519-I)-(639   ,519-I),15
470 LINE(I,0      )-(I   ,399   ),15:LINE(639-I,0     )-(639-I,399   ),15
480 FOR J=0 TO W/21:NEXT J,I:CLS:A=10:B=0:C=15:D=-1:GOSUB *FIO
490 CLS 3:COLOR=(15,&HAAA):GOTO 160
500 '/*----------------------------- 爆発 -----------------------------------*/
510 *BAKU
520 Y2=319:IF M2=0 THEN Y1=0:GOSUB *WIND ELSE Y1=81:GOSUB *WIND
530 IF SGN(Z)=1 THEN Z=-(Y/7) ELSE Z=4
540 D=RND*17+6:CIRCLE(X,Y),D+20,0,,,,F:MX=X¥8:MY=Y¥16
550 IF F>14 THEN OC=3:SH=5 ELSE OC=OC+1:IF OC>9 THEN OC=9
560 F=0:SH=SH+SH:LOCATE MX,MY:IF SH>640 THEN SH=640
570 M$="mb@26v13o=oc; c8":IF OC=9 THEN M$="@47o7v13c64d64c32"
580 IF D>7 THEN PRINT AKCNV$(STR$(SH)):PLAY,,M$,M$:GOTO 600
590 PRINT "スカッ！":OC=3:SH=5:PLAY ,,M$(1):GOTO 620 '  goto 610 揺らす場合
600 SC=SC+SH:LOCATE 14,0:PRINT AKCNV$(STR$(SC))
610 'for i=0 to 3:roll -3:for j=0 to w/40:next:roll 3:for j=0 to w/40:next j,i
620 A=RND*560:B=RND*190+81:FOR I=0 TO W/20:NEXT:GOSUB *S.B
630 IF SC>5500  AND RND*8<(SC<14170)+3 THEN LINE(A,B)-STEP(80,30),10,BF
640 IF SC>10000 AND M1=0 THEN M1=1:LINE(0,82)-(640,200),9,BF:PLAY M$(3),M$(4)
650 IF SC>20000 AND M2=0 THEN M2=1:A=0:B=0:C=1:D=640:PLAY M$(4),M$(3):GOSUB *Z
660 IF SC>15000 AND RND*7<1 THEN CIRCLE((RND*639),(RND*170)+101),20,6,,,,F
670 GOSUB *S.B:CL=CL+W/4:LOCATE MX,MY:PRINT SPC(12)
680 Y1=0:Y2=399:GOSUB *WIND
690 RETURN
700 '/*------------------------ タイトル --------------------------------*/
710 *TITLE
720 COLOR=(7,0):SCREEN 3,0,1,33:A=0:B=15:C=7:D=1:GOSUB *FIO
730 LOCATE 2,3:PRINT "PC-9801版":LOCATE 6,24
740 PRINT"1994 K.Yoshimura(C) / 1996 Tilto soft(C) All rights reserved.";
750 GOSUB *KEYS:I=INT(RND*7)
760 IF INP(&HE9)=191 THEN I=7:LOCATE 16,16:GOSUB *H.S:GOTO 780
770 LOCATE 16,16:GOSUB *H.S:I=(I+1 AND 7):FOR J=0 TO W*10:NEXT:GOTO 760
780 C=0:D=1:GOSUB *FIO:SCREEN 3,0,0,1:CLS:A=15:B=0:C=0:D=-1:GOSUB *FIO:RETURN
790 '
800 *T.MOJI:SCREEN 3,2,1,33:CLS 2:FOR A=0 TO 4
810 PUT(A*16,0),KANJI(VAL("&h"+JIS$(KMID$("爆弾野郎！",A+2,1)))),PSET
820 FOR I=0 TO 16:FOR J=0 TO 15:P=POINT(I+A*16,J)
830 LINE(A*120+I*7+J+30,J*7+100)-STEP(4,4),P,B
840 NEXT:NEXT:IF A=1 THEN CLS ELSE IF A=2 THEN LOCATE 36,12:PRINT "WAIT..."
850 NEXT:LINE(0,0)-(96,16),0,BF:CLS:POKE 0,207:RETURN
860 '/*--------------------------- その他 -----------------------------------*/
870 *FIO   FOR I=A TO B STEP D:COLOR=(C,A(I)):FOR J=0 TO W*10:NEXT J,I:RETURN
880 *H.S   COLOR I:PRINT"HIT SPACE KEY TO START":RETURN
890 *S.B   WHILE STATUS PLAY(0)>1:WEND:RETURN
900 *Z     FOR J=II TO AA STEP 10*JI:FOR I=D TO A STEP 40*JI
910        LINE(I,B+J)-STEP(40,10),C,BF:C=(C MOD 4)+1:NEXT I,J:RETURN
920 *MY    CIRCLE(X,Y),2,7,,,,F:FOR I=0 TO W/20:NEXT:CIRCLE(XX,YY),2,0,,,,F
930 *KEYS IF INKEY$<>"" THEN 930 ELSE RETURN
940 *WIND WINDOW(0,Y1)-(639,Y2):VIEW(0,Y1)-(639,Y2):RETURN
950 *INIT KEY 3,"go to":OUT&HA6,1:CLS 3:OUT&HA6,0:CLS 3:CONSOLE ,,1,0:POKE 0,0
960 DATA "@47o5v13c8","@47v12o6a32b16"                         :COLOR:END
970 DATA "t160@34l16o4v8gg+aa+2t170","t160@37l16o3v13gg+aa+2t170"
980 DATA "@1l16o4v13fa<c>afa<c>agb<b>bgb<d>ba2"
990 DATA "@1l16o4v14cfafcfafdgbgdgbge2","@1l18o3v13cfffcgdba2"
999 /*------------------------------- THE END ----------------------------*/
```

★父がコンピュータの会社につとめているが，素人ばかりで，僕のほうが，よく知っている…。（京都市・池内宏樹13才）……【影：こりゃ一本とられましたな，ハハハッ。宏樹くんのお父さん，読んでくれてるかな？息子殿は立派に成長しておりますです，はい。】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DOS/DISK BASIC)用



現代人の歪(ゆが)んだストレス解消に

崩(くず)せ

坂井　弘亮

ストーリー

ある日こ～すけくんは，山に行きました。するとそこには，大砲がありました。今年就職して5月病にかかっているこ～すけくんは，うっぷんばらしに大砲で山を崩しだしたのでした。

あそびかた

大砲を撃って，山を崩します。左端にあるのが大砲で，カーソル・キーの左右で角度，上下で弾の発射速度を調整します。スペース・キーで発射です。

弾は放物線を描いて進み，山に当たると破片を飛び散らせます。これらを繰り返して山を崩していき，最終的に点線より下まで崩せばステージ・クリアで，点数が入ります。

弾数にはステージごとに制限があり，使いきってしまうとゲーム・オーバーとなります。弾を発射してからスペース・キーをもう一度押すと，好きなところで爆発させられますが，弾数をよけいになくします。

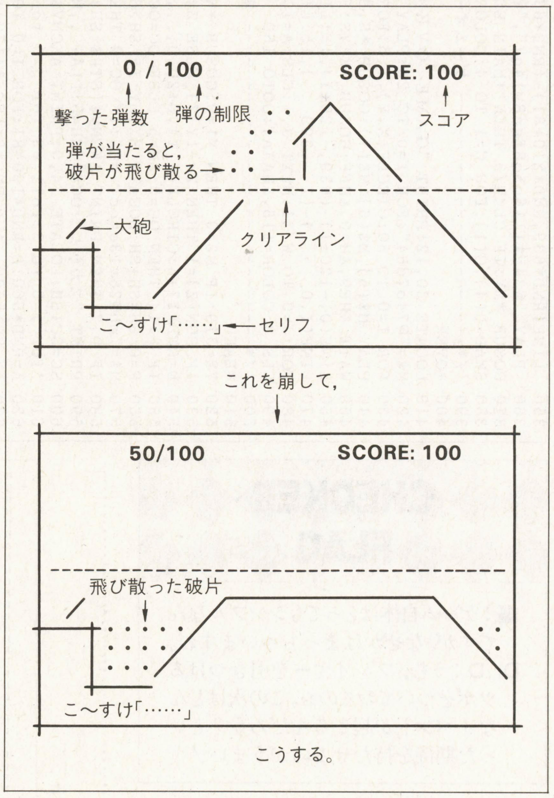
ステージについて

こ～すけくんは，山を崩したあとはさらなる快感を求めて，破壊の旅に出ます。

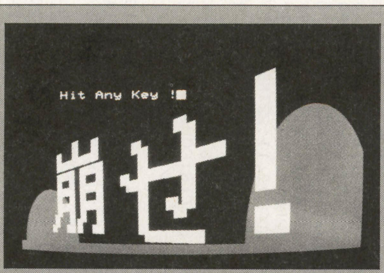
山をいくつか壊したあとは，なぜかピラミッドを壊します。

その次は，なんと雲を壊しだします。こ～すけくんは根性がひと味ちがうので，大砲で雲を破壊することもできるのです。

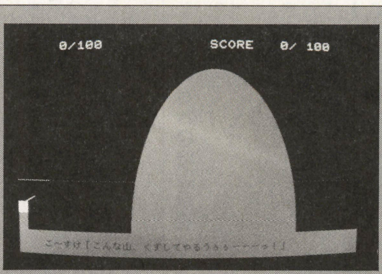
その次はストレス解消に，他人の家を壊してしまいます。迷惑な人です。その次は，ガ



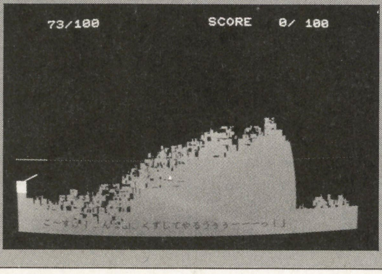
《第1図》ゲームのすすめかた



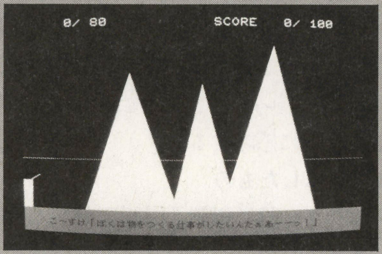
◀《写真1》単刀直入なタイトルだね



◀《写真2》さぁ日頃のストレスをぶつけよう



▶《写真3》ここからがなかなか崩れないんだ



▶《写真4》言ってることと行動が逆じゃないか

★編さん，影さん「マジックボックス」を2ページくらいにしてください。死ぬほど役に立ちます！それから，BMのプログラムに点数をつけてほしいです。(愛媛県喜多郡・三瀬一高13才)……【影：人気が高くてうれしい悲鳴ですぜ，だんな。】

ス会社の悪友のためにガスタンクを壊します。その次は，東京タワーを壊します。次は，空港に行きます。海外出張をしたくないので，飛行機を壊してしまいます。最後に，自分の会社の本社ビルを壊してCongratulation!となります。

しかし，こ～すけくんの旅は終わりません。近いうちにまた別のゲームで会えるでしょう。

そのほか

破片が飛び散っていくさまがきれいです。ジャストミートして目標をふっ飛ばしたときと，トンネルをぶち抜いたときが快感です。

タイトルは，面倒なら＊TITLE RETURNとしてもいいです（あまりたいしたタイトルじゃない）。ウエイトはWです。スピードは386の20MHzでまあまあというかんじでした。コンパイルすると気持ちよくプレイできます。遅すぎる場合は，BHの値を小さくしてください（BHを小さくしても，BDを大きくすればゲーム的にはつりあいがとれる）。BH，BDの値は自由に変えてかまいませんが，BHは偶数，BDは奇数にしたほうがいいです。

《第1表》変数表

BH	爆発の半径
BD	破片の大きさ
GR	重力加速度
W	ウエイト
STM	ステージ数
HS	ハイスコア
G%( )	破片の形格納
H%( )	ステージ・クリア判定用
XE( ), YE( ), VXE( ), VYE( ), EF( )	破片の位置，速度ベクトル，落下フラグ
ST	ステージ
SC	スコア
X, Y, TH, PW, BK	大砲の座標，角度，初速，弾数

プログラムについて

ステージ・クリアの判定（グラフィック画面上で，(0, 0)－(639, 255) の領域に何も表示されていないかどうかを判定する）に，なかなかおもしろい技術を使っています。普通にPOINT関数やPEEK関数で調べていったら数分かかってしまいますが，この方法だと一瞬です。

このアルゴリズムの応用例として，二つの画面がまったく同じかどうかを比較する，といったことなどもできます。こういったことはマシン語に頼りがちですが，BASICでも工夫しだいでこれくらいできるということです。

CHECKER FLAG

編：あ，板井君の作品ですね？彼のプログラムには，色々な技術的要素が入っているので，毎回読者のいい勉強になりますね。

Dr.D：うむ，今回は崩したかどうかの判定部分が要チェックじゃ。全ドットを調べていては時間がかかりすぎるのでGETとPUTを使って調べる点を1点に集束させておるのじゃ。

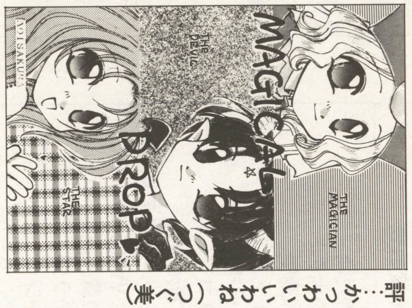
PC-9801シリーズ

崩せのプログラム・リスト

```
1000 'Save "KUZUSETC.BAS",a
1010 REM ====================================================================
1020 REM    崩せ！ 投稿版  for PC-9801 Series Programed Sakai.Hiroaki
1030 REM ====================================================================
1040 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,0,1:SCREEN 3,0,0,1:CLS 3:DEFINT A-U
1050 *INIT0          :'========  イニシャライズ0  ============================
1060 BH=8:BD=11:P!=.0174533:PD!=3.14159/4:GR=70:BI=380:W=200:STM=10:HS=100
1070 BO=&H3FDB:G=(((BD+7)¥8)*BD*1+4)¥2+2
1080 DIM G%(G*BH*BH-1),KX(BH*BH-1),KY(BH*BH-1),H%(5123),S$(STM-1),D$(STM-1)
1090 DIM CK(STM-1),XE(BH-1,BH-1),YE(BH-1,BH-1),VXE(BH-1,BH-1),VYE(BH-1,BH-1)
1100 DIM EF(BH-1,BH-1),DN(4),DL(4,9),DP(9)
1110 IX=0:IY=0:IIX=1:IIY=0:IK=(BH-1)*2:FOR I=0 TO BH*BH-1:KX(I)=IX:KY(I)=IY
1120 IF IC=IK¥2 THEN SWAP IIX,IIY:IIX=-IIX:IC=0:IK=IK-1 ELSE IC=IC+1
1130 IX=IX+IIX:IY=IY+IIY:NEXT
1140 FOR I=0 TO 4:READ DN(I):FOR J=0 TO DN(I):READ DL(I,J):NEXT J,I
1150 A$="":FOR I=0 TO STM-1:WHILE INSTR(A$,"*")=0:READ B$:A$=A$+B$:WEND
1160 A=INSTR(A$,"*"):D$(I)=LEFT$(A$,A-1):A$=MID$(A$,A+1):NEXT
1170 FOR I=0 TO STM-1:READ CK(I),S$(I):NEXT
1180 DATA 5,2,2,2,2,0,0,3,2,2,0,0,7,2,2,2,0,0,0,2,0,3,2,2,0,0,4,1,1,1,1,0
1190 DATA "23603513001042001400003921 2*22803513001043001243035120010430 0140"
1200 DATA "00039214*01203512001001012803301013301201013803001014600501 01540"
1210 DATA "35110312235111400003921 6*01203513600601016003511033603511 1400003"
1220 DATA "9213*232012012010805012450150080108050122202501401080501243 02601"
1230 DATA "2010805014000039217*022035148020812016020735005010154020710 11602"
1240 DATA "0710316220611039905044620712400003912540013392164250327102*23602"
1250 DATA "0015010810010230200260351120460200490351124000039215*03003513400"
1260 DATA "5010138035110334005511234035105000420010315150365170120310210370"
1270 DATA "2301201202301703511201802202403511204202405403511240000102144110"
1280 DATA "0172154180024212425003921 6*2300220200108020103001905001951015401"
1290 DATA "5010155016010154523010130026010354215511217020004010805014000039"
1300 DATA "211400143914 7*0100351160180120180351280050120300351360150120400 3"
1310 DATA "5147008012049035155012012400001021141100172164180023217424002921"
1320 DATA "44300039215*"
1330 DATA 100,"こんな山、くずしてやるうぅぅーーーっ！"
1340 DATA 100,"崩れろ崩れろ、くずれてしまえーーーっ！"
1350 DATA  80,"ぼくは物をつくる仕事がしたいんだぁあーーっ！"
1360 DATA 100,"俺は強いんだ、俺は強いんだ、俺は強いんだぁぁ………"
1370 DATA 110,"青い空なんてだいっきらいだぁあーーっ！"
1380 DATA  90,"壊せこわせコワセ、うひょひょひょひょ"
1390 DATA  80,"爆発してしぃまえぇえぇえぇ"
1400 DATA  40,"うふふふふ、壊れていく壊れていく壊れていく"
1410 DATA  30,"海外出張なんかするもんかぁあーーっ！"
1420 DATA 100,"こんな会社、辞めてやるぅぅーーっ！"
1430 *INIT1          :'========  イニシャライズ1  ============================
1440 SC=0:GOSUB *TITLE
1450 *MAIN           :'========  メインループ  ===============================
1460 FOR ST=1 TO STM:GOSUB *INIT2:GOSUB *DISPLAY:SCREEN 2,0,0,7
1470 *GAMEMAIN       :'========  ゲームプレイのメインループ  =================
1480 WHILE CF=0 AND BK<CK(ST-1):I$=INKEY$:IF I$=CHR$(13) THEN CF=1:BK=CK(ST-1)
1490 IF I$=" " THEN CF=0:GOSUB *FIRE:BEEP 0
1500 VTH=(I$=CHR$(29))*(TH<90)-(I$=CHR$(28))*(TH>0)
1510 VPW=(I$=CHR$(30))*(PW<40)-(I$=CHR$(31))*(PW>5)
1520 SCREEN ,,1:         LINE(X,Y)-(X+PW*COS(TH*P!),Y-PW*SIN(TH*P!)),0
1530 TH=TH+VTH:PW=PW+VPW:LINE(X,Y)-(X+PW*COS(TH*P!),Y-PW*SIN(TH*P!)),1:WEND
1540 *STAGECLEAR     :'======== ステージクリア  ==============================
1550 IF CF=0 THEN ST=STM:GOTO 1600
1560 LOCATE 5,4:PRINT "STAGE CLEAR !";:OUT BO,0:OUT BO,200
1570 FOR I=1 TO CK(ST-1)-BK:BEEP 1:SC=SC+10
1580 LOCATE 22,0:PRINT USING "SCORE####";SC:BEEP 0:FOR WW=0 TO W*1.2:NEXT WW,I
1590 FOR I=0 TO 2:T$=TIME$:WHILE T$=TIME$:WEND:NEXT
1600 NEXT ST
1610 *GAMEOVER       :'======== ゲームオーバー  ==============================
1620 IF CF THEN LOCATE 4,4:PRINT "Congratulation!"
1630 IF SC>HS THEN LOCATE 2,5:PRINT "You are HI-SCORE!":HS=SC
1640 LOCATE 5,7:PRINT "GAME OVER":LOCATE 3,8:PRINT "REPLAY ? (y)";
1650 WHILE INPUT$(1)<>"y":WEND:GOTO *INIT1
1660 *FIRE           :'========  砲弾発射  ===================================
1670 VXB=COS(TH*P!)*PW:VYB=-SIN(TH*P!)*PW:XB=X:YB=Y:BT0=0:BT1=7
```

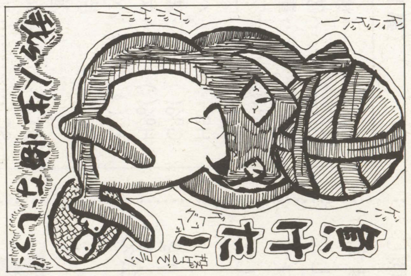
★ベーマガをはじめて手にして，早くも6年。おかげさまで，我が校のコン部をのっ取ることができました(笑)。(北海道札幌市・まあ君16才)……【影：さぞかし，おいしいダシがでたことでしょう。つぐ美：？？影：コンプをとりに行ったんでしょ？】

```
1680 BK=BK+1:LOCATE 3,0:PRINT USING "###";BK
1690 SCREEN ,,2:CIRCLE(XB,YB),8,0,,,,F:OUT BO,BT0:OUT BO,BT1:BEEP 1
1700 BT0=BT0-(BT1<250)*8:BT1=BT1-(BT0=>256):BT0=BT0 MOD 256
1710 VYB=VYB+GR/100:XB=XB+VXB:YB=YB+VYB:IF XB<0 OR XB>639 THEN RETURN
1720 IF YB=>0 THEN SCREEN ,,0:IF POINT(XB,YB) THEN *EXPLODE
1730 IF INKEY$<>" " OR BK=>CK(ST-1) THEN 1750
1740 BK=BK+1:LOCATE 3,0:PRINT USING "###";BK:GOTO *EXPLODE
1750 SCREEN ,,2:CIRCLE(XB,YB),8,1,,,,F:FOR WW=0 TO W:NEXT:GOTO 1690
1760 *EXPLODE          :'========  爆発！  ======================================
1770 BHH=BH*BD/2+3:IF XB<BHH OR YB<BHH OR XB>639-BHH OR YB>399-BHH THEN RETURN
1780 OUT BO,0:OUT BO,180:BEEP 1:OT=BD*BH¥2:SCREEN ,,0
1790 GET@(XB-OT,YB-OT)-STEP(BH*BD-1,BH*BD-1),H%:SCREEN ,,3:CLS 2:PUT@(0,0),H%
1800 FOR I=0 TO BH*BH-1:IX=KX(I):IY=KY(I):GET@(IX*BD,IY*BD)-STEP(BD-1,BD-1),H%
1810 PUT@(300,0),H%,PSET:GET@(300,0)-STEP(BD-1,BD-1),G%(G*I):EF(IX,IY)=0
1820 FOR J=2 TO G-1:IF G%(G*I+J) THEN EF(IX,IY)=1:J=G-1
1830 NEXT:XE(IX,IY)=XB-OT+IX*BD+BD¥2:VXE(IX,IY)=(IX-(BH-1)/2)*BI/100
1840      YE(IX,IY)=YB-OT+IY*BD+BD¥2:VYE(IX,IY)=(IY-(BH-1)/2)*BI/100:NEXT
1850 *HAHEN          :'========  破片が飛び散る  ===============================
1860 F=1:SCREEN ,,0:WHILE F:F=0:I$=INKEY$:FOR I=0 TO BH*BH-1:IX=KX(I):IY=KY(I)
1870 IF EF(IX,IY)=0 THEN 1960
1880 IF YE(IX,IY)=>BD THEN PUT@(XE(IX,IY)-BD¥2,YE(IX,IY)-BD¥2),G%(G*I),XOR
1890 VYE(IX,IY)=VYE(IX,IY)+GR/100
1900 XE(IX,IY)=XE(IX,IY)+VXE(IX,IY):YE(IX,IY)=YE(IX,IY)+VYE(IX,IY)
1910 IF XE(IX,IY)<BD OR XE(IX,IY)>639-BD THEN EF(IX,IY)=0:GOTO 1960
1920 IF YE(IX,IY)<BD THEN F=1:GOTO 1960
1930 IF YE(IX,IY)>399-BD THEN GOSUB *RAKKA:GOTO 1960
1940 IF POINT(XE(IX,IY),YE(IX,IY)) THEN GOSUB *RAKKA:GOTO 1960
1950 PUT@(XE(IX,IY)-BD¥2,YE(IX,IY)-BD¥2),G%(G*I),XOR:F=1
1960 NEXT I:WEND:BEEP 0
1970 *CHECK          :'========  崩したかの判定  ==============================
1980 SCREEN ,,0:GET@(0,  0)-(639,127),H%:SCREEN ,,3:PUT@(0,0),H%,PSET
1990 SCREEN ,,0:GET@(0,128)-(639,255),H%:SCREEN ,,3:PUT@(0,0),H%,OR
2000            GET@(512,0)-(639,127),H%:           PUT@(0,0),H%,OR
2010 FOR I=6 TO 0 STEP -1:GET@(0,2^I)-(511,(2^I)*2-1),H%:PUT@(0,0),H%,OR:NEXT
2020 FOR I=8 TO 0 STEP -1:GET@(2^I,0)-((2^I)*2-1,  0),H%:PUT@(0,0),H%,OR:NEXT
2030 CF=-(POINT(0,0)=0):RETURN
2040 *RAKKA          :'========  破片落下  ===================================
2050 VV=ABS(VYE(IX,IY)):IF ABS(VXE(IX,IY))>VV THEN VV=ABS(VXE(IX,IY))
2060 XR=-VXE(IX,IY)/VV:YR=-VYE(IX,IY)/VV:WHILE POINT(XE(IX,IY),YE(IX,IY))
2070 XE(IX,IY)=XE(IX,IY)+XR:YE(IX,IY)=YE(IX,IY)+YR:WEND
2080 XE(IX,IY)=XE(IX,IY)+XR*(BD¥2):YE(IX,IY)=YE(IX,IY)+YR*(BD¥2)
2090 IF XE(IX,IY)<BD OR XE(IX,IY)>639-BD OR YE(IX,IY)<BD THEN 2120
2100 IF YE(IX,IY)>399-BD¥2 THEN YE(IX,IY)=399-BD¥2
2110 PUT@(XE(IX,IY)-BD¥2,YE(IX,IY)-BD¥2),G%(G*I),OR
2120 EF(IX,IY)=0:RETURN
2130 *TITLE          :'========  タイトル表示  ===============================
2140 SCREEN 3:CLS 3:LINE(0,380)-(639,399),2,BF
2150 CIRCLE(60,379),100,2,,,2,F:CIRCLE(540,379),260,2,,,2,F
2160 PUT@(0,0),KANJI(19064):PUT@(28,1),KANJI(8490):PUT@(17,2),KANJI(9275)
2170 SX=30:SY=50:HX=30:TY=-600:VS=(400-TY)/SY-1:LX=360:LY=360
2180 FOR IX=0 TO 43:FOR IY=0 TO 16:P=POINT(IX,IY):IF P=0 THEN 2260
2190 X=IY    -15:Y=43-IX    :GOSUB *KEISAN:DX00=DY:DY00=DX
2200 X=IY-1.5-15:Y=43-IX    :GOSUB *KEISAN:DX01=DY:DY01=DX
2210 X=IY    -15:Y=43-IX+1.5:GOSUB *KEISAN:DX10=DY:DY10=DX
2220 X=IY-1.5-15:Y=43-IX+1.5:GOSUB *KEISAN:DX11=DY:DY11=DX
2230 FOR I=0 TO 1:C=1+I*5:LINE(DX00+LX,DY00+LY)-(DX01+LX,DY01+LY),C
2240 LINE -(DX11+LX,DY11+LY),C:LINE -(DX10+LX,DY10+LY),C
2250 LINE -(DX00+LX,DY00+LY),C:PAINT STEP(-1,-1),C,C:NEXT I
2260 NEXT IY,IX:LINE(0,0)-(43,16),0,BF
2270 OUT &H68,6:LOCATE 5,6:PRINT "Hit Any Key !";:I$=INPUT$(1):RETURN
2280 *KEISAN         :'========  タイトル文字のドット位置計算  ===============
2290 DY=400-(400-TY)*Y/(VS+Y):DX=TX+HX*SX*(DY-TY)/(400-TY)/2*(X/(HX/2)):RETURN
2300 *INIT2          :'========  イニシャライズ２  ===========================
2310 X=16:Y=297:TH=30:PW=20:BK=0:CF=0:RETURN
2320 *DISPLAY        :'========  画面設定  ===================================
2330 SCREEN 3:CLS 3:SCREEN 2,0,1,7:LINE(0,256)-(639,256),1,,&HCCCC
2340 LINE(X,Y)-(X+PW*COS(TH*P!),Y-PW*SIN(TH*P!)),1:LINE(0,Y+1)-(X+2,359),1,BF
2350 SCREEN ,,0:LINE(0,352)-(639,399),2,BF:D$=D$(ST-1):WHILE D$<>""
2360 DS=VAL(LEFT$(D$,1)):D$=MID$(D$,2):FOR I=0 TO DN(DS)
2370 DP(I)=VAL(LEFT$(D$,DL(DS,I)+1)):D$=MID$(D$,DL(DS,I)+2):NEXT
2380 D0=DP(0):D1=DP(1):D2=DP(2):D3=DP(3):D4=DP(4):D5=DP(5):D6=DP(6):D7=DP(7)
2390 IF DS=0 AND D5=0 THEN LINE(D0,D1)-(D2,D3),D4
2400 IF DS=0 AND D5=2 THEN LINE(D0,D1)-(D2,D3),D4,BF
2410 IF DS=1 THEN IF D3 THEN LINE -(D0,D1),D2,BF ELSE LINE -(D0,D1),D2
2420 IF DS=2 AND D7=0 THEN CIRCLE(D0,D1),D2,D3,D4*PD!,D5*PD!,D6/100
2430 IF DS=2 AND D7=1 THEN CIRCLE(D0,D1),D2,D3,D4*PD!,D5*PD!,D6/100,F
2440 IF DS=3 THEN PAINT(D0,D1),D2,D3
2450 IF DS=4 THEN COLOR@(D0,D1)-(D2,D3),D4
2460 WEND:COLOR@(0,22)-(39,24),2:COLOR@(0,16)-(3,19),7:COLOR 7
2470 LOCATE  3,0:PRINT USING "###/###";BK;CK(ST-1)
2480 LOCATE 22,0:PRINT USING "SCORE####/####";SC;HS
2490 S$="こ～すけ「"+S$(ST-1)+"」":FOR I=0 TO KLEN(S$)-1
2500 PUT@(I*18+50,370),KANJI(VAL("&H"+JIS$(KMID$(S$,I+1,1)))),XOR:NEXT
2510 OUT &H68,6:RETURN
2520 REM ===============================================================
2530 REM        「崩せ！」はここまでです。
2540 REM ===============================================================
```



評…かっわいいわね（つぐ美）

by 葵デビル沙々羅

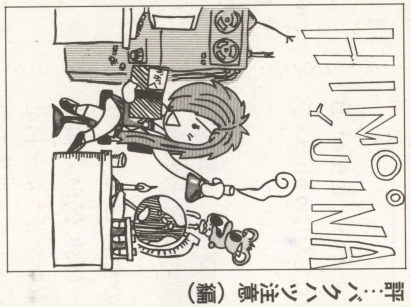


評…やった、勝ったね（つぐ美）

by とらい

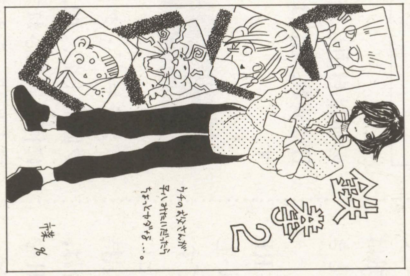
評…私も好きです。コレ（影）

by おーすん



評…バクハツ注意（編）

by 怪傑とびかげ



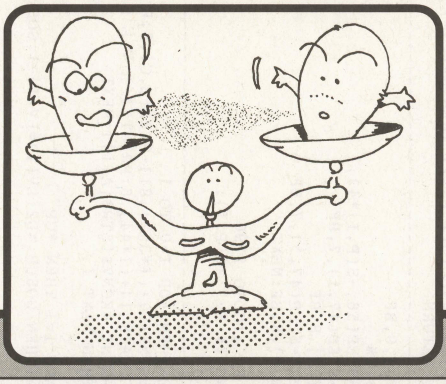
評…私といっしょで足が長い（影）

by 市菜

評…そんなニラまないでよ（編）

by 樹海

★この雑誌，学校の先輩から，すすめられて，今年の６月から読んでいます。いろんな情報がつまっていて，とても楽しく毎月読んでいます。(埼玉県大宮市・**赤松卓人**)……【**編**：とてもいい先輩をもっててよかったね。うちの先輩ときちゃ…。**影**：グハハハ。】



画面の美しさ抜群の頭脳ゲーム

移植版 天秤(てんびん)ゲームfor98

飯田 貴士

はじめに

このゲームは96年5月号に載ったタウンズ用の「天秤ゲームFOR TOWNS」をDr.Dさんのアドバイスをもとに98に移植したものです。

入力方法

DOS版BASICなら，なんの問題もなく，正常に動作するはずです。DISK版の場合は，1110行の「C+1」というところを「C+2」に，1250行の「I+1」というところを「I+2」に変えてください。それと，BEEP文も消してください。DOS版は「ピッ」なのですが，DISK版は「ピー」なので。

説　明

RUNしてしばらくすると，タイトルが出てきます。[T]，[B]で上下に選んで[G]で決定します。1Pは，[F]，[H]で左右移動[B]で落下，2Pは[4]，[6]で左右移動[2]で落下。ブロックには1キロ～6キロまであります。それぞれ，色分けされています。色番号と同じなのでBASICでゲームを作るかたは楽かも。

天秤は二つあり，皿が四つありますが，天秤一つずつと考えればいいです。なので，左から二つ，または右から二つの重さが合うと消えます。得点は2倍，4倍ゾーンがあり，これは左右どちらかのブロックが，一定以上の高さにあればOKです。画面左右の「×？」でわかるはずです。ブロックを消すと，相手にゴミ・ブロックを降らせることができます。これも，2倍，4倍ゾーンに影響します。ゴミ・ブロックは重さはありません。得点がある一定以上にいくと，LVアップし，落下速度が速くなります。

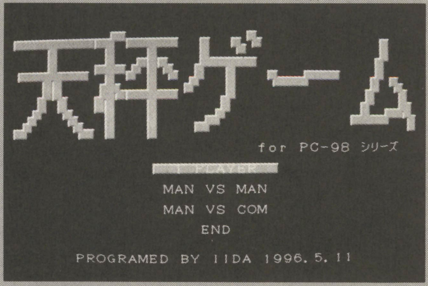
さらに，LVが5以上になると，○○Kgが？？Kgになってしまいます。

上まで積みあがる，または重さの差が16Kg以上（天秤ごと）になるとゲーム・オーバーです。まあ，やってみれば，だいたい分かります。

※ [CAPS] キーはロックしてください。

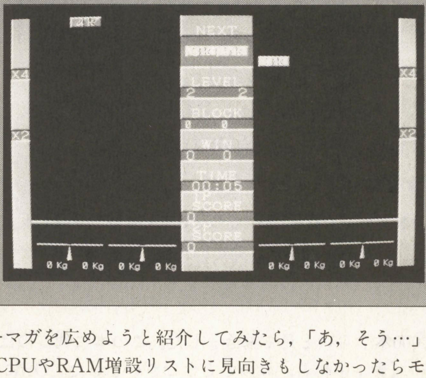
《第1表》ステータスの見かた

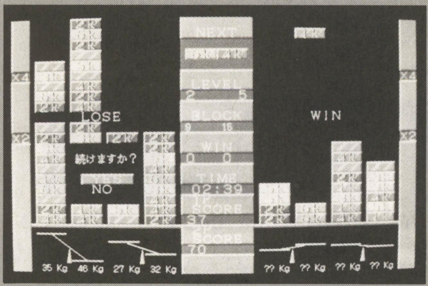
NEXT	次のブロックを表示します。もし黒なら，スペシャル・ブロックです。
LEVEL	今のレベルを表示します。5以上は，天秤の重さが??になります。
BLOCK	相手におくったゴミブロックの数を表示します。
WIN	勝ち数を表示します。
TIME	時間を表示します。
IP,2P,SCORE	スコアを表示します。ブロックを消すと［高さ］×［ゾーン］の点が入ります。



▲《写真1》三つのモードから選べるぞ！

▼《写真2》四つの場所に上手にブロックを置こう





▲《写真3》上まで積み上がったり天秤を破壊するとダメ

★新しく入部した「マイコン部」に，ベーマガを広めようと紹介してみたら，「あ，そう…」のひと言で流されてしまった!!（埼玉県新座市・円谷淳一16才）……【編：今月号のCPUやRAM増設リストに見向きもしなかったらモグリかな？】

天秤ゲームfor98のプログラム・リスト

```
1 'save "TENBIN.BAS"
1000 '----------[  初期準備  ]----------------------------------------
1010 SCREEN 3,0,0,0:COLOR 7,0,0,7,2:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3
1020 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):DEFINT A-Z
1030 DIM E%(388,7),T%(108),Z%(3,19,1),KG(1,3),GM(3,19):TI$="００：００"
1040 DIM C%(8704):WA=3000:WB=2600:HP=4:TEN=300
1050 MO=0:LV(0)=1:LV(1)=1:NE(0)=INT(RND*6)+1:NE(1)=INT(RND*6)+1
1060 FOR I=0 TO 6:A=I+8:B=I:IF I=0 THEN A=8:B=15
1070 LINE(0,0)-(47,15),7,BF:LINE-(2,2),A,BF:LINE-(45,13),B,BF:PSET(1,15),A
1080 LINE(19,2)-(8,13),7:LINE(22,2)-(11,13),7:LINE(23,2)-(12,13),7
1090 LINE(40,2)-(29,13),7:LINE(43,2)-(32,13),7
1100 PSET(47,1),A:A$=AKCNV$(RIGHT$(STR$(I)+"k",2)):IF I=0 THEN 1150
1110 FOR C=0 TO 1:PUT(48+C*16,0),KANJI(VAL("&H"+JIS$(KMID$(A$,C+1,2)))):NEXT
1120 FOR C=0 TO 15:FOR D=0 TO 31
1130 IF POINT(D+48,C)=7 THEN PSET(D+8,C),A:PSET(D+9,C),0:PSET(D+7,C),7
1140 NEXT:NEXT
1150 GET(0,0)-(47,15),E%(0,I):CLS 3:NEXT:A(0)=7:A(1)=15:A(2)=8
1160 FOR I=0 TO 7:LINE(4,0)-(I,25),A(I¥3):NEXT:GET(0,0)-(7,25),T%:CLS 3
1170 LINE(0,0)-(47,15),0,BF:GET(0,0)-(47,15),E%(0,7):CLS 3
1180 TX(0)=88:TX(1)=432:BX(0)=40:BX(1)=384:SX(0)=64:SX(1)=408
1190 KA$(0)="T":KB$(0)="B":KC$(0)="G":KA$(1)="8":KB$(1)="2":KC$(1)="5"
1200 IA(0)=191:IB(0)=254:IC(0)=251:ID(0)=127:IA(1)=239:IB(1)=191:IC(1)=251
1210 ID(1)=223:NA(0)=1:NB(0)=2:NC(0)=1:ND(0)=1:NA(1)=0:NB(1)=0:NC(1)=0:ND(1)=0
1220 '----------[ ＴＩＴＬＥ ]----------------------------------------
1230 A$="天秤ゲーム":FOR I=0 TO 2:READ X(I),Y(I),H(I),C(I):NEXT
1240 DATA 0,0,15,7,2,2,13,8,2,2,11,15
1250 FOR I=0 TO 4:PUT(I*16,0),KANJI(VAL("&H"+JIS$(KMID$(A$,I+1,2)))):NEXT
1260 FOR I=0 TO 2:FOR Y=0 TO 15:FOR X=0 TO 79
1270 IF POINT(X,Y)=7 THEN LINE(X*8+X(I),Y*10+20+Y(I))-STEP(H(I),H(I)),C(I),BF
1280 NEXT:NEXT:NEXT:LINE(0,0)-(79,15),0,BF:SCREEN ,,,1:LOCATE 48,12
1290 PRINT"ｆｏｒ　ＰＣ－９８　シリーズ":Y=14:GOSUB *W:LOCATE 13,23
1300 PRINT"ＰＲＯＧＲＡＭＥＤ　ＢＹ　ＩＩＤＡ　１９９６．５．１１":LOCATE 32,14
1310 PRINT"１　ＰＬＡＹＥＲ":LOCATE 30,16:PRINT"ＭＡＮ　ＶＳ　ＭＡＮ"
1320 LOCATE 30,18:PRINT"ＭＡＮ　ＶＳ　ＣＯＭ":LOCATE 37,20:PRINT"ＥＮＤ"
1330 K$=INKEY$
1340 IF K$="T" AND Y>14 THEN GOSUB *D:Y=Y-2:MO=MO-1:GOSUB *W
1350 IF K$="B" AND Y<20 THEN GOSUB *D:Y=Y+2:MO=MO+1:GOSUB *W
1360 IF K$="G" THEN *S ELSE 1330
1370 *D:LINE(224,Y*16)-STEP(191,15),0,BF:RETURN
1380 *W:LINE(224,Y*16)-STEP(191,15),7,BF:LINE-(226,Y*16+2),8,BF:BEEP
1390 LINE-STEP(187,11),15,BF:RETURN
1400 *S:IF MO=3 THEN CLS 3:LOCATE 0,0:PRINT"Thank you for playing.":END
1410 IF MO<>0 THEN HT=1
1420 '----------[  初期画面  ]----------------------------------------
1430 '
1440 CLS 3:LINE(0,320)-(639,322),7,BF:LINE-(0,324),15,BF:LINE-(639,325),8,BF
1450 RESTORE 1500:FOR I=0 TO 2:READ A,B:LINE(A,0)-(B,399),15,BF
1460 LINE-(B-1,0),8,BF:LINE(A,0)-(A+1,399),7,BF:NEXT
1470 FOR I=0 TO 10:READ A,B,C,D:LINE(A*8+2,B*16-2)-(C*8-1,B*16),8,BF
1480 LINE-(A*8,B*16+1),0,BF:LINE-(C*8-1,D*16),8,BF:LINE-(A*8,D*16+1),7,BF
1490 PSET(A*8+1,B*16-1),8:PSET(C*8-1,D*16+1),8:NEXT
1500 DATA 0,31,608,639,264,375
1510 DATA 0,5,4,6,76,5,80,6,0,11,4,12,76,11,80,12,33,2,47,5,33,7,47,8
1520 DATA 33,10,47,11,33,13,47,14,33,16,47,17,33,19,47,20,33,22,47,23
1530 LOCATE 0,5:PRINT"×４":LOCATE 76,5:PRINT"×４":LOCATE 0,11:PRINT"×２"
1540 LOCATE 76,11:PRINT"×２":LOCATE 36,1:PRINT"ＮＥＸＴ":LOCATE 35,6
1550 PRINT"ＬＥＶＥＬ":LOCATE 35,9:PRINT"ＢＬＯＣＫ":LOCATE 37,12
1560 PRINT"ＷＩＮ":LOCATE 36,15:PRINT"ＴＩＭＥ":LOCATE 35,17:PRINT"１Ｐ"
1570 LOCATE 35,18:PRINT"ＳＣＯＲＥ":LOCATE 35,20:PRINT"２Ｐ":LOCATE 35,21
1580 PRINT"ＳＣＯＲＥ":FOR P=0 TO 1:GOSUB *HT:GOSUB *HY:NEXT:GOTO *LV
1590 '----------[ ｽﾃｰﾀｽ 表示 ]----------------------------------------
1600 *HY:LOCATE 32,7:PRINT AKCNV$(STR$(LV(0))+"   "+STR$(LV(1)))
1610 LOCATE 33,10:PRINT BL(0):LOCATE 40,10:PRINT BL(1):LOCATE 32,13
1620 PRINT AKCNV$(STR$(WI(0))):LOCATE 39,13:PRINT AKCNV$(STR$(WI(1)))
1630 LOCATE 35,16:PRINT TI$:A$="          "
1640 IF P=0 AND MZ(P)=0 THEN LOCATE 32,19:PRINT AKCNV$(STR$(SC(0)))+A$
1650 IF P=1 AND MZ(P)=0 THEN LOCATE 32,22:PRINT AKCNV$(STR$(SC(1)))+A$
1660 MZ(P)=0:IF INT(RND*100)=1 AND NE(1-P)<>7 AND IM(1-P)<>7 THEN NE(P)=7
1670 PUT(272+(P*48),48),E%(0,NE(P)),PSET:RETURN
1680 '----------[  天秤表示  ]----------------------------------------
1690 *HT:LINE(32+(P*344),326)-STEP(231,73),0,BF
1700 FOR I=0 TO 1:PUT(TX(P)+(I*112),358),T%
1710 LINE(SX(P)+(I*112),358+(S(P,I)*2))-STEP(56,-S(P,I)*4),7
1720 LINE(BX(P)+(I*112),357+(S(P,I)*2))-STEP(47,1),7,BF
1730 LINE-STEP(-47,1),15,BF:LINE-STEP(47,0),8,BF
1740 LINE(BX(P)+56+(I*112),357-(S(P,I)*2))-STEP(47,1),7,BF
1750 LINE-STEP(-47,1),15,BF:LINE-STEP(47,0),8,BF:NEXT
1760 FOR I=0 TO 3:IF LV(P)<5 THEN 1780
1770 LOCATE 6+(I*7)+(P*43),24:PRINT "?? Kg";:GOTO 1790
1780 LOCATE 6+(I*7)+(P*43),24:PRINT USING"## Kg";KG(P,I);
1790 NEXT:RETURN
1800 '----------[ＳＥＬＥＣＴ]----------------------------------------
1810 *LV:B=110:C=142:I=0:IF MO=1 OR MO=2 THEN FOR I=0 TO 1
1820 LINE(96+(I*352),80)-STEP(B,C),15,B:LINE(97+(I*352),81)-STEP(B,C),8,B
1830 LINE(95+(I*352),79)-STEP(B,C),7,B:LOCATE 14+(I*44),6:PRINT"ＬＥＶＥＬ"
1840 FOR A=0 TO 4:LOCATE 16+(I*44),8+A:PRINT AKCNV$(STR$(A+1)):NEXT
1850 GOSUB *W2:CK(I)=1:IF MO=1 OR MO=2 THEN NEXT I
1860 K$=INKEY$
1870 FOR I=0 TO HT:IF MO=2 AND CK(1)=1 AND I=1 THEN *CP
1880 IF CK(I)=1 AND K$=KA$(I) AND LV(I)>1THEN GOSUB *D2:LV(I)=LV(I)-1:GOSUB *W2
```

目玉

今回は移植で，さらにスロット・マシーンを強化しました。次のブロックが黒くなるのが予告です。スロット・マシーンには1Kg～6Kgまであり，さらに，相手にゴミ・ブロック，自分にゴミ・ブロックを追加しました。スロットが作動したら，1PはG，2Pは5で決定します。選んだブロックが次のブロックとなります。もし，相手にゴミ，自分にゴミを選ぶと，4＊5の量のゴミが降ります。

改造のアドバイス

1040行のWAは1人用のウエイト，WBは2人用のウエイト。数を大きくすると遅くなります。はじめはPC-9821Cx, CPU486SX（33MHz）に合わせてあります。

改造方法はかなり，難しいと（？）思いますが…，もっと重いブロックを作る，スペシャル・ブロックを増やす，CPUを強くする，音楽をつける，効果音を強化する…いろいろあると思います。

CHECKER FLAG

Dr.D：4か所に置けるようになったのはおもしろいが，こんなのはどうかな？この二つの天秤をまとめて一つの大きな天秤にして，外側に重りを置いた場合は，内側に置いた場合の2倍の重さがかかるようにするんじゃ。こうするとよりゲーム性がアップすると思うぞ。

余談

このゲームは簡単ですが，影さんはCPUに勝てないかもしれません。今回も（？）画面を綺麗（きれい）に作ったつもりです。初心者のかたはぜひ参考にしてみてください。7，1番明るい。15，2番目に明るい。8，3番目に明るい（16色の場合です）。

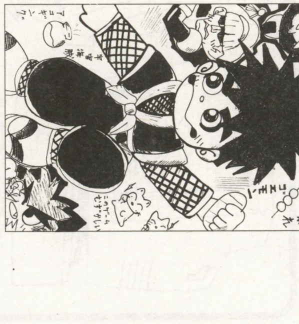
★参考資料

・96年5月号のベーマガ89ページ「天秤ゲームFOR TOWNS」岡崎さん作

★10月号のOFでプログラムの投稿が，月3,000本ぐらいと見て驚きました。この本に載るのはすごい確率なんですね。ということはOFも……!?（東京都杉並区・**中村元樹17才**）……【**影：中村君，おめでとうございました。OFに載りました。**】

```
1890 IF CK(I)=1 AND K$=KB$(I) AND LV(I)<5THEN GOSUB *D2:LV(I)=LV(I)+1:GOSUB *W2
1900 IF CK(I)=1 AND K$=KC$(I) THEN GOSUB *DW:CK(I)=0:LL(I)=LV(I)
1910 NEXT
1920 IF CK(0)=0 AND CK(1)=0 THEN *ST ELSE 1860
1930 *D2:LINE(112+(I*352),112+(LV(I)*16))-STEP(79,15),0,BF:RETURN
1940 *W2:LINE(112+(I*352),112+(LV(I)*16))-STEP(79,15),7,BF
1950 LINE-STEP(-77,-13),8,BF:LINE-STEP(75,11),15,BF:RETURN
1960 *DW:LINE(95+(I*352),79)-STEP(B+2,C+2),0,BF:FOR A=0 TO 6
1970 LOCATE 14+(I*45),6+A:PRINT"              ":NEXT:RETURN
1980 '----------[   C P U   ]------------------------------------------------
1990 *CP:R=INT(RND*20):RR=INT(RND*20)
2000 IF R=1 AND LV(I)>1 THEN GOSUB *D2:LV(I)=LV(I)-1:GOSUB *W2
2010 IF R=2 AND LV(I)<5 THEN GOSUB *D2:LV(I)=LV(I)+1:GOSUB *W2
2020 IF R=3 AND RR=3 THEN GOSUB *DW:CK(I)=0
2030 GOTO 1910
2040 *C2:AA=0:GG=KG(P,0):R=INT(RND*2)
2050 FOR I=0 TO 3:IF KG(P,I)<GG THEN GG=KG(P,I):AA=I
2060 NEXT:
2070 IF CX(P)<AA AND R=0 AND CX(P)<3 THEN SS=+1:GOSUB *LR
2080 IF CX(P)>AA AND R=0 AND CX(P)>0 THEN SS=-1:GOSUB *LR
2090 IF CX(P)=AA AND R=0 THEN GOSUB *SI
2100 RETURN
2110 '----------[   M A I N   ]------------------------------------------------
2120 *ST:FOR P=0 TO HT:IM(P)=NE(P):CX(P)=1:CY(P)=0:GOSUB *P:NE(P)=INT(RND*6)+1
2130 GOSUB *HY:GOSUB *HT:NEXT
2140 *MA:FOR P=0 TO HT:I(0)=INP(&HE0):I(1)=INP(&HE2):I(2)=INP(&HE3)
2150 IF IM(P)=7 AND SP(P)=0 THEN GOSUB *SB:GOTO 2220
2160 IF IM(P)=7 AND SP(P)=1 THEN GOSUB *SP:GOTO 2220
2170 IF MO=2 AND P=1 THEN GOSUB *C2:GOTO 2210
2180 IF I(NA(P))=IA(P) AND CX(P)>0 THEN SS=-1:GOSUB *LR
2190 IF I(NB(P))=IB(P) AND CX(P)<3 THEN SS=+1:GOSUB *LR
2200 IF I(NC(P))=IC(P) THEN GOSUB *SI
2210 LO(P)=LO(P)+1:IF LO(P)>(9-LV(P)) THEN GOSUB *SI:LO(P)=0
2220 NEXT:IF HT=1 THEN FOR I=0 TO WB:NEXT ELSE FOR I=0 TO WA:NEXT
2230 IF EN=1 THEN EN=0:GOTO *GOV
2240 IF T$<>TIME$ THEN TI=TI+1:TI$="":GOSUB *TI:T$=TIME$:LOCATE 35,16:PRINT TI$
2250 GOTO 2140
2260 '----------[   S U B   ]------------------------------------------------
2270 *TI:M$=AKCNV$(MID$(STR$(TI¥60    ),2,2)):IF LEN(M$)=2 THEN M$="０"+M$
2280     S$=AKCNV$(MID$(STR$(TI MOD 60),2,2)):IF LEN(S$)=2 THEN S$="０"+S$
2290 TI$=M$+"：" +S$:RETURN
2300 *P:PUT(40+(CX(P)*56)+(P*344),CY(P)*16),E%(0,IM(P)),PSET:RETURN
2310 *D3:LINE(40+(CX(P)*56)+(P*344),CY(P)*16)-STEP(47,15),0,BF:RETURN
2320 *LR:IF Z(CX(P)+SS,CY(P),P)=0 THEN ELSE RETURN
2330 GOSUB *D3:CX(P)=CX(P)+SS:GOSUB *P:RETURN
2340 '----------[   チェック   ]------------------------------------------------
2350 *SI:IF IM(P)=7 THEN RETURN ELSE IF CY(P)=19 THEN 2380
2360 IF Z(CX(P),CY(P)+1,P)=0 THEN ELSE 2380
2370 GOSUB *D3:CY(P)=CY(P)+1:GOSUB *P:RETURN
2380 Z(CX(P),CY(P),P)=IM(P):KG(P,CX(P))=KG(P,CX(P))+IM(P)
2390 S(P,0)=KG(P,0)-KG(P,1):S(P,1)=KG(P,2)-KG(P,3):GOSUB *HT
2400 IF ABS(S(P,0))>15 OR ABS(S(P,1))>15 THEN *GOV
2410 IF KG(P,0)=KG(P,1) AND KG(P,0)>0 AND KG(P,1)>0 THEN KI=0:GOTO *KI
2420 IF KG(P,2)=KG(P,3) AND KG(P,2)>0 AND KG(P,3)>0 THEN KI=2:GOTO *KI
2430 '
2440 IF OB(P)>0 THEN GOSUB *GM
2450 IM(P)=NE(P):CX(P)=1:CY(P)=0:GOSUB *P:NE(P)=INT(RND*6)+1:GOSUB *HY
2460 IF Z(0,0,P)<>0 OR Z(1,0,P)<>0 OR Z(2,0,O)<>0 OR Z(3,0,P)<>0 THEN *GOV ELSE
RETURN
2470 '----------[   消える   ]------------------------------------------------
2480 *KI:BEEP
2490 FOR Y=19 TO 0 STEP -1:FOR X=KI TO KI+1
2500 LINE(40+(X*56)+(P*344),Y*16)-STEP(47,15),0,BF
2510 IF Z(X,Y,P)>0 THEN YY=Y
2520 Z(X,Y,P)=0:NEXT X,Y:TA=1:IF YY<12 THEN TA=2:IF YY<6 THEN TA=4
2530 KG=KG(P,KI):KG(P,KI)=0:KG(P,KI+1)=0:ZI$=AKCNV$(STR$(KG))+" ×"
2540 ZI$=ZI$+AKCNV$(STR$(TA)):LOCATE 32,19+(P*3):PRINT ZI$+"     ":MZ(P)=1
2550 SC(P)=SC(P)+(KG*TA):A=(KG¥HP)*TA:BL(P)=BL(P)+A:OB(1-P)=OB(1-P)+A
2560 GOSUB *HT:IF LV(P)*TEN>SC(P)+((LL(P)-1)*TEN) THEN 2430 ELSE IF LV(P)=9 THEN
 2430
2570 BEEP:LV(P)=LV(P)+1:GOTO 2430
2580 '----------[ゴミブロック]------------------------------------------------
2590 *GM:Y(0)=19:Y(1)=19:Y(2)=19:Y(3)=19
2600 FOR Y=19 TO 15 STEP -1:FOR X=0 TO 3
2610 IF OB(P)>0 THEN OB(P)=OB(P)-1:GM(X,Y)=1 ELSE GM(X,Y)=0
2620 NEXT X,Y:FOR Y=19 TO 0 STEP -1:FOR X=0 TO 3
2630 IF Z(X,Y,P)=0 AND GM(X,Y(X))=1 THEN Y(X)=Y(X)-1:GOSUB *G
2640 NEXT X,Y:RETURN
2650 *G:PUT(40+X*56+(P*344),Y*16),E%(0,0),PSET:Z(X,Y,P)=7:RETURN
2660 '----------[スペシャル ブロック]------------------------------------------------
2670 *SB:B=110:C=142:SP(P)=1
2680 GET(95+(P*352),79)-STEP(B+2,C+2),C%:LINE(95+(P*352),79)-STEP(B+2,C+2),0,BF
2690 LINE(96+(P*352),80)-STEP(B,C),15,B:LINE(97+(P*352),81)-STEP(B,C),8,B
2700 LINE(95+(P*352),79)-STEP(B,C),7,B:LOCATE 12+(P*44),6:PRINT"ＳＰＥＣＩＡＬ"
2710 LOCATE 14+(P*44),8:PRINT"ＢＬＯＣＫ":LOCATE 15+(P*44),10:PRINT"PUSH KEY"
2720 *SP:RR=RR+1:IF RR=9 THEN RR=1
2730 IF RR<7 THEN LOCATE 12+(P*44),12:PRINT"              "
2740 IF RR<7 THEN PUT(128+(P*352),192),E%(0,RR),PSET
2750 IF RR>6 THEN LINE(128+(P*352),192)-STEP(47,15),0,BF:LOCATE 14+(P*44),12
2760 IF RR=7 THEN PRINT"相手にゴミ" ELSE IF RR=8 THEN PRINT"自分にゴミ"
2770 IF MO=2 AND P=1 AND INT(RND*20)=1 THEN 2790
2780 IF I(ND(P))=ID(P) THEN ELSE RETURN
2790 PUT(95+(P*352),79),C%,PSET:SP(P)=0
2800 FOR A=0 TO 6:LOCATE 12+(P*45),6+A:PRINT"                 ":NEXT
2810 IF RR<7 THEN IM(P)=RR:GOSUB *P:RETURN
2820 IF RR=7 THEN BL(P)=BL(P)+20:OB(1-P)=OB(1-P)+20:BEEP
2830 IF RR=8 THEN BL(1-P)=BL(1-P)+20:OB(P)=OB(P)+20:BEEP
2840 IM(P)=NE(P):NE(P)=INT(RND*6)+1:GOSUB *P:GOSUB *HY:RETURN
2850 '----------[   勝負あり   ]------------------------------------------------
2860 *GOV:WI(1-P)=WI(1-P)+1
2870 IF MO=2 AND P=1 THEN ELSE LINE(96+(P*344),192)-STEP(103,95),0,BF
2880 FOR I=0 TO 1:LINE(32+(I*344),144)-STEP(227,15),0,BF:NEXT
2890 LOCATE 14+(P*44),9:IF MO=0 THEN PRINT"ＬＯＳＥ":GOTO 2910
2900 PRINT"ＬＯＳＥ":LOCATE 14+((1-P)*44),9:PRINT"ＷＩＮ":IF MO=2 AND P=1 THEN *
GV
2910 LOCATE 13+(P*44),13:PRINT"続けますか？":LOCATE 16+(P*44),15:PRINT"ＹＥＳ"
2920 LOCATE 16+(P*44),16:PRINT"ＮＯ":YY=15:GOSUB *W3
2930 IF INKEY$="" THEN ELSE 2930
2940 K$=INKEY$
2950 IF K$=KA$(P) AND YY=16 THEN GOSUB *D4:YY=15:GOSUB *W3
2960 IF K$=KB$(P) AND YY=15 THEN GOSUB *D4:YY=16:GOSUB *W3
2970 IF K$=KC$(P) THEN 3010 ELSE 2940
2980 *W3:LINE(112+(P*352),YY*16)-STEP(79,15),7,BF
2990 LINE-STEP(-77,-13),8,BF:LINE-STEP(75,11),15,BF:RETURN
3000 *D4:LINE(112+(P*352),YY*16)-STEP(79,15),0,BF:RETURN
3010 IF YY=16 THEN RUN
3020 FOR P=0 TO 1:FOR Y=0 TO 19:FOR X=0 TO 3:Z(X,Y,P)=0:NEXT X,Y,P
3030 FOR I=0 TO 1:SC(I)=0:BL(I)=1:LV(I)=1:S(I,0)=0:S(I,1)=0:KG(I,0)=0
3040 KG(I,1)=0:KG(I,2)=0:KG(I,3)=0:OB(I)=0:SP(I)=0:NEXT:TI=0:GOTO 1440
3050 *GV:IF INKEY$="" THEN ELSE 3050
3060 IF INKEY$=KC$(0) THEN 3020 ELSE 3060
```

評…いい味でてるねー（影）



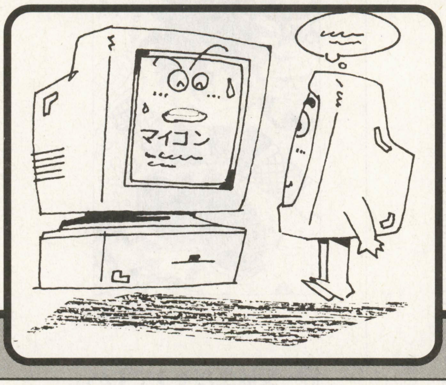
by たぬき

評…受験生だそうですが，息ヌキにまた送ってください（編）

by ハーツ

★ベーマガを読み続けてパソコンに強くなった。パソコン仲間も増えた。ありがとうベーマガ!!（秋田県・松田英人14才）……【影：これからもよろしく！プログラムをマスターして，投稿もしてください。もっともっと世界が広がるよ。】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DISK/DOS BASIC)用



秘密のファイルもこれでOK!

秘密守護神（ひみつしゅごじん）

奇妙な手品師

内容

文章などの暗号化および復元を行なうソフトです。日本語に対応しています。

使いかた

まず，各種の設定をしましょう。

↑↓キーで項目を選択して，↵キーを押してください。←→キーで設定を変更します（パスワードなどは，直接，文字をタイプしてください）。

すべての設定が終わったら，「決定」を押してください。翻訳（ほんやく）（？）が始まります（設定もれがあった場合や，入力元と出力先のファイル名が同一の場合などは翻訳できません）。

各項目の説明

設定するときに出てくるそれぞれの項目について説明します。

「モード」は，原文を暗号化するのか，それとも暗号文を元に戻すのかを決めます。

「入力元」を「キーボード」にした場合は，原文や暗号文をキーボードから直接タイプすることができます。「ファイル」にした場合は，ファイルから読み込みます。

次の項目では，文やファイル名を入力します。ファイル名のときは，必ずアスキー・ファイルでお願いします。

「出力先」を「ディスプレイ」にした場合，翻訳結果はディスプレイにしか出力されませんが，その他の場合はそれぞれのところにも出力されます。

その次の項目では出力先のファイル名を設定します。ただし，「出力先」が「ディスプレイ」か「プリンター」になっている場合は，この項目は「－－－－－」で表され，設定不可能となります。

《第1表》変数表

CNV$	翻訳後の文字列
CU	疑似カーソルの位置
JPN, CNT, BAK	日本語処理用
KAZ( )	各項目の選択肢数
KOU$( )	項目
LGT	文字列の長さ
SE( ), SE$( )	設定内容

その次の「パスワード」が一番重要です（当たり前か）。あまり短いと見破られる可能性が高くなっていまいますが，長すぎると入力が大変なので，10文字前後が妥当（だとう）ではないでしょうか。

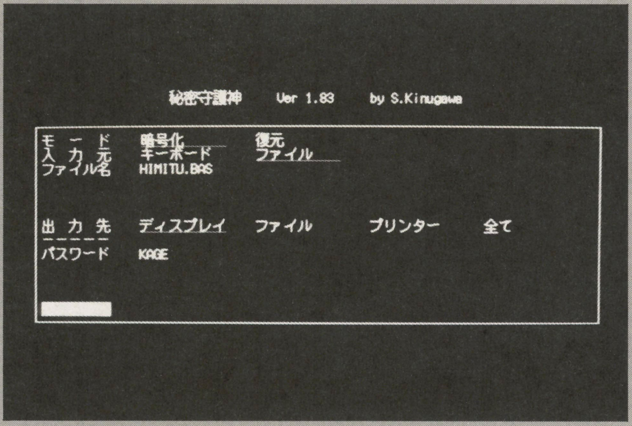
使用上のご注意

くれぐれもこのソフトを過信しないようにお願いします。暗号は破られるためにあるもの（こらこら），油断は禁物ですぞ。

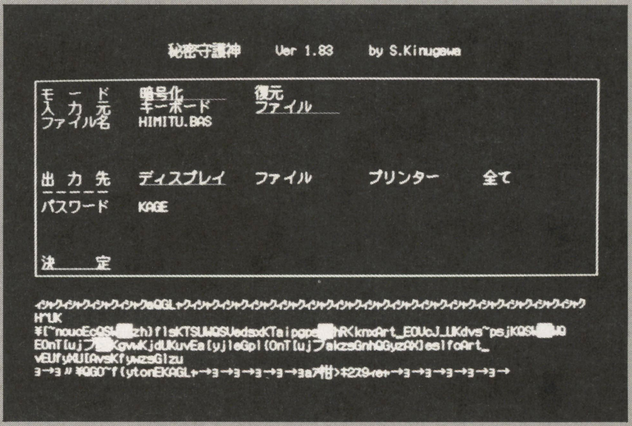
なお，本ソフトを使用した結果の影響について，僕は一切の責任を負いかねますので悪（あ）しからず。

《第2表》操作方法

キー	働き
↑↓	項目の選択
←→	設定変更
↵	決定
ESC	終了



▲《写真1》パスワードを設定しよう



▶《写真2》このように暗号化されるぞ

■欄外新刊案内　品切れの場合は書店で予約するか，電波新聞社「03(3445)6111(代表)」の販売部に電話をして着払いの「BOOK宅急便」(送料は一回三百八十円，複数冊注文できます)でお求めいただけます。

★パソコン歴が1年を超え，ベーマガ購入歴も，1年をむかえた。ベーマガのおかげで，パソコンについてかなり詳しくなった。どうも…。(兵庫県神戸市・TIR＋114才)……【影：どういたしまして。そんなー，お礼のお品なんて結構ですから。】

最後に

そろそろWindows 95を使ってみたいです。でも何となく使いづらそう。Mac OSのほうが使いやすいという話も聞きますし…（そういえばMac用のBASICってあるの？）。

機能的にはMac OSで，Windows用のソフトが走るOSがあればいいですね。NECさんが98用に作ってくれたら，少しは98のシェアが回復するかも???

★

CHECKER FLAG

編：暗号化プログラム？Pオプション・セーブ（save "file", p）じゃダメなのかな？

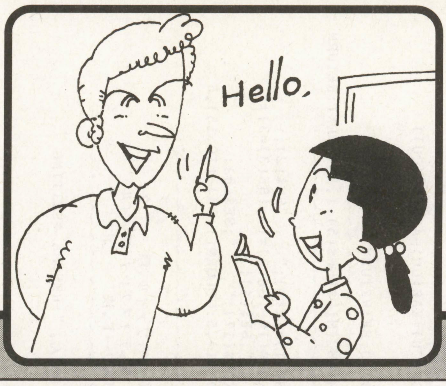
Dr.D：いや，Pオプション・セーブは裏技を使うと他人でも解除できるからのぉ…。それに，Pオプションのファイルは実行は自由なんじゃな。パスワードを知らない人には実行すらできないプログラムを作りたいときには便利じゃな。

秘密守護神のプログラム・リスト

```
10 '@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
20 '@@@                                     @@@
30 '@@@        秘密守護神   Ver 1.83  to BM   @@@
40 '@@@    Copyright (C) 1996 by Shintaro Kinugawa   @@@
50 '@@@                                     @@@
60 '@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
70 '
80 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:SCREEN 3,0,0,1:CLS 3:DEFINT A-Z:DIM KOU$(18)
90 FOR I=0 TO 6:READ KAZ(I):NEXT:FOR I=0 TO 18:READ KOU$(I):NEXT
100 ON ERROR GOTO *ER
110 *SETTING     '~~~~~~~~~~~ 各種設定 ~~~~~~~~~~~~~~~~
120 CONSOLE 0,25:LOCATE 19,0:PRINT "秘密守護神      Ver 1.83      by S.Kinugawa"
130 LINE(0,40)-(639,263),5,B:FOR I=0 TO 6
140  IF I=2 OR I=4 OR I=5 THEN GOTO 180
150  A=0:FOR J=0 TO I-1:A=A+KAZ(J)+1:NEXT
160  B=I:GOSUB *LO:LOCATE 1,C:PRINT KOU$(A)
170  FOR J=1 TO KAZ(I):LOCATE J*16-1,C:PRINT KOU$(A+J):NEXT
180 NEXT:GOSUB *TH:FOR I=0 TO 3
190  IF I=2 THEN GOTO 210
200  B=I:GOSUB *LO:LINE(SE(I)*128+120,C*16+15)-STEP(95,0),2
210 NEXT:B=CU:GOSUB *LO:LINE(8,C*16)-STEP(79,15),1,BF
220 B=CU:GOSUB *LO:LINE(8,C*16)-STEP(79,15),1,BF
230 Q$=INKEY$:IF Q$="" THEN GOTO 230
240 IF Q$=CHR$(27) THEN GOTO *QUIT
250 B=CU:GOSUB *LO:LINE(8,C*16)-STEP(79,14),0,BF
260 IF Q$=CHR$(13) AND (CU=0 OR CU=1 OR CU=3) THEN GOSUB *SEN
270 IF Q$=CHR$(13) AND (CU=2 OR CU=4 AND (SE(3)=1 OR SE(3)=3) OR CU=5) THEN GOSU
B *NYU
280 IF Q$=CHR$(13) AND CU=6 THEN GOTO *CHECK
290 B=CU:GOSUB *LO:LINE(8,C*16)-STEP(79,15),0,BF
300 CU=CU+(Q$=CHR$(30))-(Q$=CHR$(31)):IF CU<0 OR CU>6 THEN CU=7-ABS(CU)
310 GOTO 220
320 *CHECK       '~~~~~~~~~~~ チェック ~~~~~~~~~~~~~~~~
330 IF SE$(2)="" OR (SE(3)=1 OR SE(3)=3) AND SE$(4)="" THEN GOTO 220
340 IF (SE(3)=1 OR SE(3)=3) AND SE$(2)=SE$(4) OR SE$(5)="" THEN GOTO 220
350 CONSOLE 18,7:CLS
360 *MAIN        '~~~~~~~~~~~ メインルーチン ~~~~~~~~~~~~~
370 GOSUB *SUM:RANDOMIZE SUM-32000:J=1
380 IF SE(1)=1 THEN OPEN SE$(2) FOR INPUT AS #1
390 IF SE(3)=1 OR SE(3)=3 THEN OPEN SE$(4) FOR OUTPUT AS #2
400 IF SE(1)=0 THEN GOTO 430
410 IF EOF(1) THEN GOTO 520
420 LINE INPUT #1,SE$(2)
430 CNV$="":BAK=0:JPN=0:LGT=LEN(SE$(2)):C=INT(RND*LGT+1)
440 IF SE(0)=1 THEN SE$(2)=MID$(SE$(2),LGT-C+2,C-1)+LEFT$(SE$(2),LGT-C+1)
450 FOR I=1 TO LGT
460  A=ASC(MID$(SE$(2),I,1)):ON SE(0)+1 GOSUB *CIP,*DECIP:CNV$=CNV$+CHR$(A)
470  BAK=A:J=J+1:IF J>LEN(SE$(5)) THEN J=1
480 NEXT:IF SE(0)=0 THEN CNV$=MID$(CNV$,C,LGT-C+1)+LEFT$(CNV$,C-1)
490 PRINT CNV$:IF SE(3)=1 OR SE(3)=3 THEN PRINT #2,CNV$
500 IF SE(3)=2 OR SE(3)=3 THEN LPRINT CNV$
510 IF SE(1)=1 THEN GOTO 410
520 CLOSE:PRINT "何かキーを押して下さい。";:A$=INPUT$(1):SE$(2)=""
530 GOTO *SETTING
540 *QUIT        '~~~~~~~~~~~ 終了 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
550 IF ROOTPRG$<>"" THEN RUN ROOTPRG$
560 CONSOLE ,,1:CLS 3:ON ERROR GOTO 0:END
570 *CIP         '~~~~~~(SUB.)~~ 暗号化 ~~~~~~~~~~~~~~~~~
580 IF A>&HED THEN A=&H20
590 IF A=&H0 THEN A=&HEE
600 IF A=&H1B THEN A=&HEF
610 B=ASC(MID$(SE$(5),J,1)):IF B=&H0 OR B=&H1B THEN B=&HEF
620 A=A+B-&H20:IF A>&HEF THEN A=A-&HD0
630 IF A=&H60 THEN A=&HF1
640 IF A=&H7F THEN A=&HF2
650 IF A=&HA0 THEN A=&HF3
660 RETURN
670 *DECIP       '~~~~~~(SUB.)~~ 復元 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~
680 IF A=&HF1 THEN A=&H60
690 IF A=&HF2 THEN A=&H7F
700 IF A=&HF3 THEN A=&HA0
710 B=ASC(MID$(SE$(5),J,1)):IF B=&H0 OR B=&H1B THEN B=&HEF
720 A=A-B+&H20:IF A<&H20 THEN A=A+&HD0
730 IF A=&HEE THEN A=&H0
740 IF A=&HEF THEN A=&H1B
750 IF JPN=1 THEN GOTO 790
760 IF A=&H1B THEN RETURN 470
770 IF A=&H4B AND BAK=&H1B THEN JPN=1:CNT=1:GOTO 800
780 RETURN
790 CNT=CNT XOR 1:IF CNT=0 THEN RETURN 470
800 IF A=&H48 AND BAK=&H1B THEN JPN=0
810 B$=HEX$(BAK)+HEX$(A):IF LEN(B$)=3 THEN B$="0"+B$
820 CNV$=CNV$+KNJ$(B$):RETURN 470
830 *LO          '~~~~~~(SUB.)~~ 表示位置決定 ~~~~~~~~~~~~~~
840 C=B+3-(B>2)*3-(B=6)*3:RETURN
850 *NYU         '~~~~~~(SUB.)~~ 入力 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
860 B=CU:GOSUB *LO:CONSOLE C,4+(CU=4)*3:CLS:LOCATE 1,C:COLOR 5
870 ON CU-1 GOTO 880,,890,900
880 PRINT KOU$(6-(SE(0)=1)-(SE(1)=1)*2);:GOTO 910
890 PRINT KOU$(15-(SE(3)=1)-(SE(3)=3));:GOTO 910
900 PRINT KOU$(17);
910 COLOR 7:INPUT "     ",SE$(CU):GOSUB *TH:RETURN
920 *SEN         '~~~~~~(SUB.)~~ 選択 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
930 LINE(SE(CU)*128+120,C*16)-STEP(95,15),2,BF
940 A$=INKEY$:IF A$="" THEN GOTO 940
950 IF A$=CHR$(13) THEN GOTO 1020
960 IF A$<>CHR$(29) AND A$<>CHR$(28) THEN GOTO *SEN
970 LINE(SE(CU)*128+120,C*16)-STEP(95,15),0,BF
980 SE(CU)=SE(CU)+(A$=CHR$(29))-(A$=CHR$(28))
990 IF SE(CU)<0 OR SE(CU)>=KAZ(CU) THEN SE(CU)=KAZ(CU)-ABS(SE(CU))
1000 IF CU=1 THEN SE$(2)=""
1010 GOSUB *TH:GOTO *SEN
1020 LINE(SE(CU)*128+120,C*16)-STEP(95,14),0,BF:RETURN
1030 *SUM        '~~~~~~(SUB.)~~ 合計計算 ~~~~~~~~~~~~~~~~
1040 SUM=0:FOR I=1 TO LEN(SE$(5)):SUM=SUM+ASC(MID$(SE$(5),I,1)):NEXT:RETURN
1050 *TH         '~~~~~~(SUB.)~~ 特殊表示 ~~~~~~~~~~~~~~~~
1060 CONSOLE 5,4:CLS
1070 LOCATE 1,5:PRINT KOU$(6-(SE(0)=1)-(SE(1)=1)*2);"    "SE$(2);
1080 CONSOLE 10,1:CLS:LOCATE 1,10:PRINT KOU$(15-(SE(3)=1)-(SE(3)=3));
1090 IF SE(3)=1 OR SE(3)=3 THEN PRINT "    ";SE$(4);
1100 CONSOLE 11,4:CLS:LOCATE 1,11:PRINT KOU$(17);"    ";SE$(5);
1110 COLOR@(1,3)-(10,5),5:COLOR@(1,9)-(10,11),5:COLOR@(1,15)-(10,15),5
1120 CONSOLE 0,25:RETURN
1130             '~~~~~~(DATA)~~ データ ~~~~~~~~~~~~~~~~~~
1140 DATA 2,2,3,4,1,0,0
1150 DATA モ ー ド,暗号化,復元,入 力 元,キーボード,ファイル,原    文
1160 DATA 暗 号 文,ファイル名,ファイル名,出 力 先,ディスプレイ,ファイル
1170 DATA プリンター,全て,------,ファイル名,パスワード,決    定
1180 *ER         '~~~~~~~~~~~ エラー処理 ~~~~~~~~~~~~~~~~
1190 IF ERR=5 THEN B$="2424":RESUME
1200 IF ERR=53 THEN PRINT "ファイルが見つかりません。":RESUME *SETTING
1210 ON ERROR GOTO 0:END
```


★「TOWNSのWin 95化」の記事に感動!! これからは，投稿プログラムでTOWNSを盛りあげていきましょう!!（静岡県焼津市・奥山福太郎16才）……【編：いやー，10月号の「TOWNSのWin95化」は反響が大きかったですねー。】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DISK/DOS BASIC)用



これで英語の成績は伸びるでしょう

英単語学習システム

山口　騰誠

内容

単純作業である英単語の暗記を効率よく，楽しく，学習するために作った英単語学習システムです。

入力方法

まず**リスト1**を入力し，サンプル・データを作成します。そのあと**リスト2**を入力します。はじめてやる人は，**リスト1**を実行してください。

《用語解説》

＊シェルピンスキ，オートマトン
簡単にいうと相似の三角形をいくつも作る関数（フラクタル）
＊フラクタル
簡単にいうと木や宇宙，海岸線，雪の結晶などを描く複雑な関数
＊論理演算
NOT，AND，OR，XORなどのこと。わからない人はBASICのマニュアルを参照すること。
＊FEP
漢字入力をするためのプログラム

リスト1を起動するとファイル名を聞いてきますが，ここはリターン・キーを押してください。何事もなければ，「データを作成しました」と表示されます。なお，この**リスト1**は消さないように！

使いかた

リスト2を実行するとファイル名を聞いてきますが，はじめて起動する人はリターン・キーを押してください。そうすれば問題がはじまります。あとは画面の指示にしたがってください。

また，問題を作成したい場合，M↵と入力してください。そうすると現在の問題と解答が表示された編集画面へ移動するので**第5表**を見ながら操作してください。

《参考資料》

- **フラクタルの世界**…山海堂
- **フラクタルグラフィックス**…ラッセル社
- **英・国・数・理・社のパソコン学習法**
  基本概念のみ参考(本プログラムはこれらを見ても本当に参考程度にしかなりません)
- **1994年ベーマガ11月号**
  越智大介氏DISK UTILITY
  (非常に参考になりました)

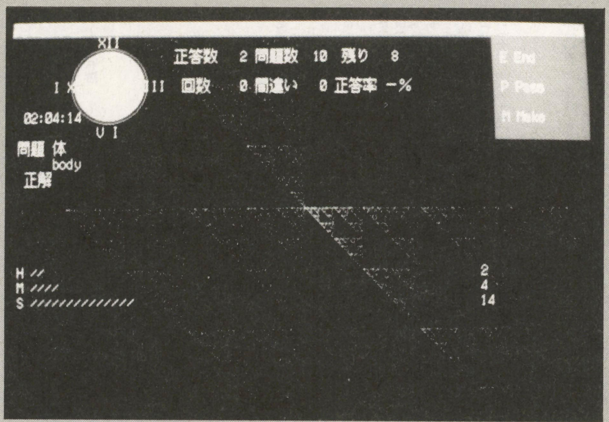
プログラムについて

とくにむずかしいことはしていませんが，＊BGでフラクタルを用いています。このフラクタルは通常40行ぐらい必要なシェルピンスキ，オートマトンと呼ばれている図形の類(たぐい)ですが，1行で処理をしています。

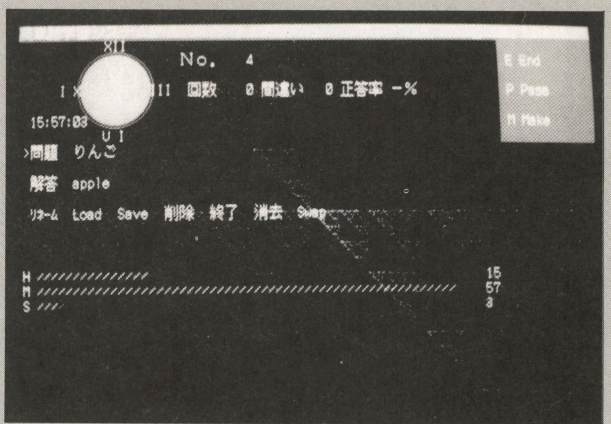
一般にフラクタルにおいてシンプルなフラクタルに論理演算を行なうと，より複雑な他のフラクタルができることが多いようです（普通に複雑なフラクタルを描くより，時間も行数も数倍少なくてすむ)。フラクタルの本を持っている人は，いろいろ試してみるとおもしろいかもしれません。

使用上の注意

2バイト系文字（漢字等）は解答に使



▲《写真1》問題が出題されます。答を入力していこう



▲《写真2》編集画面では，問題の追加や削除などできる

「Windows95ユーザーのためのインターネットスターターブック」平易な解説と独自の情報発信「ホームページ」の作りかたまでを紹介　千二百円

★サマーセミナーに参加して，はじめてホームページを作りました。場所は九州電子計算機専門学校のホームページにぶらさげてあります。ぜひ見て感想をおよせください。鉄道などについて書いてあります。(熊本県玉名郡・**立山恵壱16才**)……【**編**：で，アドレスは？】

わないでください。FEPで入力時にバグったりします（問題に２バイト系文字を使っていてSWAP機能で逆転させた場合も同じ)。

なお，２バイト系文字を問題のほうに使うには，**リスト１**のDM（データ・メーカー）を使う必要があります。プログラムの性質上，本体プログラムのデータ作成ルーチンでは，２バイト系文字を使用するとバグが起こるからです。

改造のアドバイス＆使用条件

前述の注意は，すべて入力関係（＊IP付近）のプログラムがFEPに対応していないせいです。これは僕の力不足です。直せる人は自分で直してください。

それからこのプログラムは，PC-9801Mぐらい古くても動くと思います。逆にいうと，16色モードを使用していないので，VM以降の人で物足りないと思う人は，16色モード用に変更するのもいいかと思います。

また，今回行数が多くなるので削除しましたが，正答率の低い順に出題する機能や時間制限機能などをつけてみてはいかがでしょうか。それからDOS-BASIC特有の命令を使ってないので普通のBASICでも問題なく動くと思います。

他機種への移植についてですが，98特有の命令ON GOTOなどを多用しているのでやめたほうがいいでしょう。

これで暗記プログラムの骨格ができました。あとはみなさんが肉付けしてください。応用しだいで社会科の暗記などにも使えます。

CHECKER FLAG

編：学生にはもってこいのプログラムですね。
Dr.D：このシステムなら，なにも英単語だけでなく，少しプログラムを改造すれば，他の用途にも適応するんじゃないかな？

開発秘話

東京の某予備校（東OHS）にコンピュータの暗記ソフトがありますが，そのソフトの数10倍は使い勝手がよいです（音声にはかなわないが…)。１時間に約50単語暗記できます(問題入力時間省く)。ちなみに僕はベーマガ購読３年目にして初投稿です。

Ｎ・Ｙ君，Ｄ・Ｙ君ありがとう。

《第１表》ラベル一覧

＊MA	メイン・ルーチン	＊FM	データ消去
＊R1	正誤判定	＊SW	Swap
＊BR	まちがえの判定	＊DC	カーソル位置
＊K1	文字まちがえ	＊DD	ディスク関係
＊P1	内部ラベル	＊DN	データネーム
＊K2	大文字と小文字のまちがえ	＊DL	データロード
＊K3	文字抜け	＊DK	削除
＊P2	内部ラベル	＊EL	文字消し１
＊K4	覚えまちがえ	＊T1	文字消し２
＊K5	練習モード	＊T2	文字消し３
＊P3	内部ラベル	＊T3	文字消し４
＊EN	終了処理	＊CA	カーソル位置
＊E	内部ラベル	＊MC	問題総数チェック
＊CH	データ表示	＊YN	YesとNoの判定
＊IP	キー入力関係	＊AM	メッセージ表示
＊I1～＊I5	内部ラベル	＊BG	背景
＊CL	時計	＊WK	枠
＊DM	データ作成ルーチン		

《第２表》変数表

W	ウエイト	N	問題No.
XC, YC	時計の中心座標	M	問題数
GD$, GM$	バークロック用	AN$	答え
Q$	問題	K	ケアレスミスorデータ・メーカ・キー入力汎用
A$	解答		
E$	終了チェック	IM	文字制限
BR	まちがえ数	IE$	文字入力代入用
GK	回数	YN	Yes, No判定
Z	データ・メーカー選択用	GX, GY	背景の座標
F	ファイル名関係	LC	時計の針の長さ
AM	メッセージ用		

《第３表》特別文字（文字入力モードで入力するときに特定の文字を入力する）

"E"	End	強制終了	Q＆A時のみ有効
"P" or " "	Pass	パス	Q＆Aまたはプラクティス・モードのみ有効
"M"	Make	編集画面へ	Q＆A時のみ有効

《第４表》編集画面時のキー操作

↑↓	選択
↵(リターン)	決定
→	No. up
←	No. down

《第５表》編集画面項目一覧

リネーム	現在のファイル・ネームを変更します（右上のファイル名の位置にカーソルが移る） ※何も入力しないでリターン・キー，または[ESC]キーを押すと，ファイル名は変更されません。
Load	ファイルをロードします。ファイル名はリターン・キーでキャンセルできます。
Save	ファイルをセーブします。
削除	ファイルをデリートします。
消去	回数，正答数などのデータを消去します。
Swap	和↔英，英↔和変換，問題と解答を逆転します。

★影さん，しっかりしないと，ベーマガ坊やに，つぐ美さんをとられちゃうよ!!（北海道札幌市・小林祐也16才）……【影：表紙のベーマガ坊やに女の子が仲間入り。この娘をつぐ美ちゃんだとか，ベーマガ坊やの彼女だとか，いろんなウワサがとびかってます。】

《リスト1》英単語学習プログラムのデータ作成プログラム・リスト

```
1000 'SAVE "DM"
1010 '* ENGLISH WORD II VER 3.0s PROGRAMED BY T.Y *
1020 '* DATA MAKER                  1992/10/25     *
1030 CLS:PRINT "データファイルを作成します"
1040 DIM Q$(200),A$(200)'問題が２００を越えるファイルは作れません
1050 INPUT "ファイルネーム";IN$:FIL$="SAMPLE1"
1060 IF IN$<>"" THEN FIL$=IN$
1070 OPEN FIL$+".Q&A" FOR OUTPUT AS #1
1080 READ Q$(M),A$(M):ON -(Q$(M)="END") GOTO 1100:WRITE #1,Q$(M),A$(M):M=M+1
     :GOTO 1080
1100 CLOSE #1:RESTORE *DAT:I=0:OPEN FIL$+".DAT" FOR OUTPUT AS #1
1120 READ Q$(I),A$(I):ON -(Q$(I)="END") GOTO 1140:WRITE #1,0,0:I=I+1:GOTO 1120
1140 CLOSE:PRINT "作成終了しました。":END
1150 '以下データ文
1160 '     問題文                      答
1170 *DAT
1180 DATA ""                         ,""
1190 DATA "費用"                     ,"cost"
1200 DATA "猫"                       ,"cat"
1210 DATA "少年"                     ,"boy"
1220 DATA "りんご"                   ,"apple"
1230 DATA "日本"                     ,"Japan"
1240 DATA "コート"                   ,"coat"
1250 DATA "海岸"                     ,"coast"
1260 DATA "耳"                       ,"ear"
1270 DATA "体"                       ,"body"
1280 DATA "車"                       ,"car"
1290 DATA "END"                      ,""
1300 '最後に必ずENDを入れること
```

《リスト2》英単語学習プログラムのメイン・プログラム・リスト

```
1000 'save "EW II"
1010 '**************************************************************
1020 '*英単語学習システムENGLISH WORD II Ver 3.0s programed by t.yamaguchi*
1030 '**************************************************************
1040 '/ / / //*初期化*// /  /   /
1050       SCREEN 3,0,0,1:COLOR 7,0,0,7:CONSOLE 0,25,0,1:W=60:WA=W¥2:CLS 3
          :RANDOMIZE(VAL(RIGHT$(TIME$,2))):GOSUB*BG:XC=108:YC=71:GD$(1)="S "
          :GD$(2)="M ":GD$(3)="H ":GM$=STRING$(60,"/")
1060.     :DEF FNM1$(X)=MID$(A$(N),X,1):DEF FNM2$(X)=MID$(AN$,X,1):DEFSTR F,Z,Q,A
          :DIM Q$(200),A$(200),E$(200),BR(200),GK(200)
1070      :Z(0)="ﾘﾈｰﾑ":Z(1)="Load":Z(2)="Save":Z(3)="削除":Z(4)="終了"
          :Z(5)="消去":Z(6)="Swap":F(0)=".Q&A":F(1)=".DAT"
1080      :AM(1)="「朝早いですね。」":AM(2)="「おはようございます。」"
          :AM(3)="「こんにちは。」"  :AM(4)="「こんばんはー。」"
          :AM(5)="「ふぁーねむい。」"
1090       PRINT"英単語学習システムENGLISH WORD II VER 3.0s (c)T.Y"
          :LOCATE 12,7:PRINT "V I":LOCATE 12,1:PRINT "XII"
          :LOCATE  6,4:PRINT "I X          III":T=VAL(LEFT$(TIME$,2))
1100       LOCATE 67,2:PRINT "E End":LOCATE 67,4:PRINT "P Pass"
          :LOCATE 67,6:PRINT "M Make"
1110      AM=AM(-((T>3)+(T>8)+(T>10)+(T>17)+(T>21)+(T>=0 AND T<4)*5))
          :GOSUB*AM:F="sample1":GOSUB*DN:GOSUB*DL
1120 '/  / //*メイン画面*// /  /   /
1130 *MA :N=INT(RND*M+1)
          :ON -((N=N1 AND NOT(M=E+1)) OR E$(N)="OK") GOTO*MA:GOSUB*T1
1140       LOCATE 22,2:PRINT"正答数":LOCATE 29,2:PRINT USING "###";E
          :LOCATE 33,2:PRINT"問題数":LOCATE 40,2:PRINT USING "###";M
          :LOCATE 44,2:PRINT" 残り ":LOCATE 50,2:PRINT USING "###";M-E
1150       GOSUB*CH:LOCATE 1,8:PRINT "問題 ";Q$(N)
          :LOCATE 6,9:IM=LEN(A$(N)):IM=IM-(IM<2):GOSUB*IP:AN$=IN$
1160 '/  / //*正誤判定*// /  /   /
1170 *RI :N1=N:ON -(AN="E")-2*(AN="M")-3*(AN="P" OR AN="") GOTO*EN,*DM,*MA
          :GK(N)=GK(N)+1
1180       IF AN=A(N) THEN LOCATE 1,10:PRINT " 正解 ":GOSUB*T3
          :E$(N)="OK":E=E+1:ON 1-(E=M) GOTO*MA,*EN ELSE*BR
1190      '********間違え判定*****************************************
1200 *BR :DIM K$(10),K(10):LA=LEN(AN$):LN=LEN(A$(N)):K3=0
          :ON -((LN>LA)+(LN-LA=1)) GOTO*K4,*K3
1210      '*文字間違え*>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
1220 *K1 :FOR I=1 TO LN:K1$=FNM1$(I):K2$=FNM2$(I)
          :ON -(K1$=K2$) GOTO*P1:K3=K3+1+(K3>2):K(K3-1)=I
1230  *P1:NEXT:ON -(K3=0 OR K3>2) GOTO*K2:K(2)=2:FOR I=0 TO K3-1
          :AM$="「ｹｱﾚｽﾐｽ!! "+STR$(K(I))+"番目の"+FNM1$(K(I))+"が"+FNM2$(K(I))
         +"になってますョ。」":K(2)=K(2)-1:GOSUB*AM:NEXT
1240      '*大文字と小文字の間違え*>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
1250 *K2 :FOR I=1 TO LN:K$(0)=FNM1$(I):K$(1)=FNM2$(I):FOR J=0 TO 1
          :K(J)=ASC(K$(J)):K$(2+J)=K$(2+J)+CHR$(K(J)-32*NOT(K(J)<65 OR K(J)>90))
          :NEXT:NEXT
1260      :IF K$(2)=K$(3) THEN AM$="「ｹｱﾚｽﾐｽ!! 大文字と小文字の間違えです。」"
          :K(2)=2:GOSUB*AM
1270      '*文字抜けの間違え*>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
1280 *K3 :K1=0:K1=-(RIGHT$(A$(N),LN-1)=AN$):K1=K1-LN*(LEFT$(A$(N),LN-1)=AN$)
1290      :FOR I=2 TO LN-1:K1=K1+I*-(LEFT$(A$(N),I-1)+RIGHT$(A$(N),LN-I)=AN$)
          :NEXT:ON -(K1<1)-(K1<2) GOTO*P2,*K4
1300      :IF FNM1$(K1¥2)=FNM1$(K1¥2+1) THEN AM$="「ｹｱﾚｽﾐｽ!! "+STR$(K1¥2)
         +"番目か"+STR$(K1¥2+1)+"番目の"+MID$(A$(N),K1¥2,1)+"が抜けてますョ。」"
          :K(2)=2:GOSUB*AM:GOTO *K4
1310  *P2:AM$="「ｹｱﾚｽﾐｽ!! "+STR$(K1)+"番目の"+FNM1$(K1)+"が抜けてますョ。」"
```

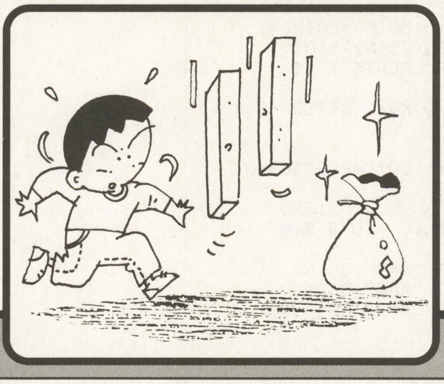
「BASICマガジンCD－ROMスペシャル」(Vol．1からVol．3まであります)CD－ROM付き絶対買い得！残僅少。各九百八十円

★マルチメディアとさわいでいるけど，ボクには大人の娯楽にしか思えない。お金がかかりすぎると思いません？ねえ，影さん!!（千葉県船橋市・石川　真18才）……【影：大人には大人の楽しみかたが。子供には子供なりの…。これがマルチメディアなのさ。】

```
     :K(2)=2:GOSUB*AM
1320      '*覚え間違え*>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
1330 *K4 :FOR I=1 TO M:AM="「ケアレスミス!! 覚え間違え "+Q(I)+" のとき "+AN+"。」"
         :ON -(AN=A(I)) GOSUB*AM:NEXT
1340      '*練習モード*>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
1350 *K5 :LOCATE 1,10:PRINT "不正解 解答 ";A$(N);SPC(20):P=0:BR(N)=BR(N)+1
1360  *P3:LOCATE 1,12:PRINT "練習  Next";5-P-K(2);SPACE$(LEN(A$(N))+10)
         :LOCATE 16,12:IM=LEN(A$(N)):IM=IM-(IM<2):GOSUB *IP:LOCATE 1,13
         :PRINT "やめる(P)":P=P-(IN$=A$(N))
1370     :ON -NOT(IN$="P" OR IN$="" OR P=5-K(2)) GOTO*P3:P=0:K9=0:ERASE K$,K
         :GOTO*MA
1380 '/  / / //*終了処理*// /  /   /
1390 *EN :AM$="データをセーブしますか?(y/n)":GOSUB*YN:ON YN GOTO*E:GOSUB*DS
1400 *E  :AM$="まだ、つづけますか?(y/n)":GOSUB*YN
         :IF YN=0 THEN RUN ELSE CLS 3:PRINT "御疲れ様でした。. . . ":END
1410 *CH :IF GK(N)=0 THEN LOCATE 22,4:PRINT " 回数    0 間違い   0 正答率  -"
         :GOTO 1430 ELSE RA=100-FIX(100*(BR(N)/GK(N)))
1420      LOCATE 22,4:PRINT" 回数 ":LOCATE 29,4:PRINT USING "###";GK(N)
         :LOCATE 33,4:PRINT"間違い":LOCATE 40,4:PRINT USING "###";BR(N)
         :LOCATE 44,4:PRINT"正答率":LOCATE 50,4:PRINT USING "###";RA
1430      LOCATE 53,4:PRINT "% ":RETURN
1440 '/  / / //*I N P O R T*// /  /   /
1450 *IP :IN$=IE$:IE$="":IX=POS(0):IL=LEN(IN$)
1460  *I1:I$=INKEY$:ON -(I$="") GOTO*I2:IN=ASC(I$):IL=LEN(IN$)
1470      ON -(IN=27)-2*(IN=13)-3*((IN=8 OR IN=29 OR IN=127) AND IL>0)
          -4*(IN>31 AND IN<>127 AND IN<248 AND IL<IM) GOTO*I3,*I4,*I5,*I6
1480  *I2:IC=(IC+1)MOD W:LOCATE IX:PRINT IN$+CHR$(-(IC<WA)*95-(IC>WA)*32)+" ";
         :GOSUB*CL:GOTO*I1
1490  *I3:IL=0:IN$="":LOCATE IX:PRINT SPC(IM+1);
1500  *I4:IN=VAL(IN$):LOCATE IX+IL:PRINT " ";:LOCATE IX                  :RETURN
1510  *I5:IN$=LEFT$(IN$,IL-1)                                            :GOTO*I1
1520  *I6:IN$=IN$+I$                                                     :GOTO*I1
1530 '/  / / //*C L O C K*// / /  /   /
1540 *CL :IF T$(0)=TIME$ THEN RETURN ELSE T$(0)=TIME$
         :CIRCLE(XC,YC),37,1,,,,F:CIRCLE(XC,YC),40,1:GOSUB*CA
1550     :FOR I=1 TO 3:TC=(I=3):LC=-(37*(I=1)+35*(I=2)+22*TC)
         :HC=(TC+5)*TC+5:TC(I)=VAL(MID$(TIME$,10-3*I,2))
         :MC(I)=.5236!*(TC(I)/HC-3):XC(I)=COS(MC(I))*LC:YC(I)=SIN(MC(I))*LC
1560     :LINE(XC,YC)-STEP(XC(I),YC(I)),5:LOCATE 1,19-I
         :PRINT GD$(I)+LEFT$(GM$,TC(I))+SPACE$(60-TC(I));TC(I):NEXT
         :LOCATE 2,6:PRINT TIME$:LOCATE XA,YA:RETURN
1570 '/  / / //*データ作成ルーチン*// /  /   /
1580 *DM :GOSUB*T1:MD=1:LOCATE 33,2:PRINT SPC(20):FOR I=0 TO 6:LOCATE 2+6*I,12
         :PRINT Z(I):NEXT
1590  *D1:LOCATE 22,2:PRINT "No. ":LOCATE 29,2:PRINT USING "###";N
         :LOCATE 2,8 :PRINT "問題  ";Q$(N):LOCATE 2,10:PRINT "解答  ";A$(N)
         :FOR I=0 TO 7*W:NEXT:I$=INKEY$
1600     :GOSUB*CH:GOSUB*CL:K1=INP(&HE8):K2=INP(&HEA):DB=DC
         :DC=DC+(K1=253 OR K1=221)-(K2=253 OR K2=125):DC=DC-(DC=-1):DC=DC+(DC=9)
         :I=DC:GOSUB*DC:PRINT ">":IF DC<>DB THEN I=DB:GOSUB*DC:PRINT " "
1610      ON -(I$=CHR$(13)) GOTO*D2:N1=N
         :N=N-(K1=251 OR K1=219)+(K2=251 OR K2=123):N=N-(N=0):N=N+(N=201)
         :ON -(N1=N) GOTO*D1:GOSUB*T2:GOTO*D1
1620  *D2:ON -(DC>1) GOTO*D3:LOCATE 8,8+2*DC:IM=60:ON DC+1 GOSUB*R1,*R2:GOSUB*IP
         :ON DC+1 GOSUB*Q1,*Q2:GOTO*D1
1630  *D3:AM$=Z(DC-2)+"しますよろしいですか?(y/n)":GOSUB*YN:GOSUB*T2
         :ON YN GOTO*D1:ON -(DC>1 AND DC<6) GOSUB*DN
         :ON DC-2 GOSUB*DL,*DS,*DK,*EN,*FM,*SW:GOTO*D1
1640 *FM :GOSUB*MC:FOR I=0 TO M:BR(I)=0:GK(I)=0 :NEXT:RETURN
1650 *SW :GOSUB*MC:FOR I=0 TO M:SWAP Q$(I),A$(I):NEXT:RETURN
1660 *DC :LOCATE 1-6*(I-2)*(I>1),12-2*(I-2)*(I<2):RETURN
1670  *R1:IE$=Q(N)                                                   :RETURN
1680  *R2:IE$=A(N)                                                   :RETURN
1690  *Q1:IF IN$<>"" THEN Q(N)=IN$:RETURN ELSE                        RETURN
1700  *Q2:IF IN$<>"" THEN A(N)=IN$:RETURN ELSE                        RETURN
1710 '**DISK************************************************************
1720 *DD :IF IN$<>"" THEN F   =IN$:RETURN ELSE RETURN
1730 *DN :GOSUB*CA:LOCATE 54,0:PRINT "ファイル名 ":LOCATE 65,0:IM=8
         :IE$=F:GOSUB*IP:GOSUB*DD:LOCATE 65,0:PRINT F                :RETURN
1740 *DL :OPEN F+F(0) FOR INPUT AS #1:OPEN F+F(1) FOR INPUT AS #2
         :M=0:WHILE NOT(EOF(1)):INPUT #1,Q(M),A(M):INPUT #2,BR(M),GK(M):M=M+1
         :WEND:M=M-1:CLOSE                                           :RETURN
1750 *DS :OPEN F+F(0) FOR OUTPUT AS #1:OPEN F+F(1) FOR OUTPUT AS #2
         :M=0:WHILE NOT(Q(M)="" AND M<>0):WRITE #1,Q(M),A(M)
         :WRITE #2,BR(M),GK(M):M=M+1:WEND:M=M-1:CLOSE                :RETURN
1760 *DK :KILL F+F(0):KILL F+F(1)                                    :RETURN
1770 '**SMALL SUB*******************************************************
1780 *EL :LOCATE 5,20:PRINT SPC(74):RETURN
1790  *T1:FOR I=0 TO 5:LOCATE 0,8+I  :PRINT SPC(79):NEXT:GOSUB*EL:RETURN
1800  *T2:FOR I=0 TO 1:LOCATE 8,8+2*I:PRINT SPC(71):NEXT:GOSUB*EL:RETURN
1810  *T3:ON -(INKEY$="") GOTO *T3                          :GOSUB*EL:RETURN
1820 *CA :XA=POS(0):YA=CSRLIN                                        :RETURN
1830 *MC :M=0:WHILE NOT(Q(M)="" AND M<>0):M=M+1:WEND:M=M-1:CLOSE:RETURN
1840 *YN :GOSUB*CA:GOSUB*EL:LOCATE 5,20:PRINT "シンシア:";AM$:A$=INPUT$(1)
         :YN=1+(A$="y" OR A$="Y")       :LOCATE XA,YA                :RETURN
1860 *AM :GOSUB*CA:GOSUB*EL:LOCATE 5,20:PRINT "シンシア:";AM$:GOSUB*T3
         :                              :LOCATE XA,YA                :RETURN
1870 '/  / / //*BACK GROUND*// /  /   /
1880 *BG :FOR X=0 TO 21 STEP .5!:FOR Y=-21 TO 21 STEP .5!:GX=X*X-Y*Y
          :GY=2*X*Y AND GX:PSET(319+GX,199+GY),1:NEXT:NEXT:GOSUB*WK:RETURN
1890 *WK :LINE(0,0)-(639,15),1,BF:LINE(0,17)-(639,17),1:FOR I=19 TO 127 STEP 2
         :LINE(527,I)-(639,I),1:NEXT:RETURN
```


★ふと思ったのですが，このハガキを愛読者カードと呼ぶということは，OFに載ってしまった人は，影さんに愛される読者ということになってしまうのでしょうか？(山形県飽海郡・**MIND ASSASSIN 23才**)……**【影**：載った人も載らなかった人も，みんな愛してまチュッ♥**】**

X1シリーズ(CZ-8FB01 V2.0)用



その名の通りのゲームなのだ

金塊(きんかい)をとるぞ!GAME(ゲーム)

さるかにハム吉

内　容

上から下がってくる壁をよけながら，金塊を持ち帰るゲームです。

操作方法

自分（♠）は，4で左，6で右に動きます。一番右までいき，さらに6を押すと金塊を一つ取ります（もう一度6を押すと，もう一つ取ります）。

遊びかた

上から下りてくる壁にはさまれないように気をつけながら，自分を左右に動かし，一番右にある金塊（$）を取り，スタート地点に持ち帰ってください。

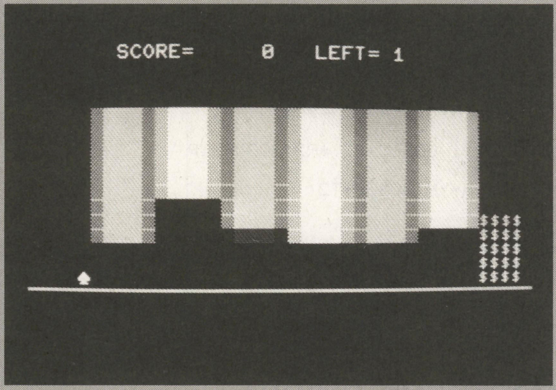
金塊は1個取るごとに1点，持ち帰ると持ち帰った数に関係なく50点入ります。

スコアが上がるほど，下りてくる壁のスピードが上がり，難易度が上がっていきます。

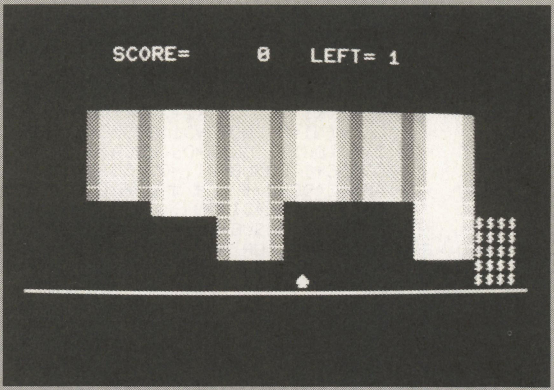
壁に3回はさまるとゲーム・オーバーです。

改造のアドバイス

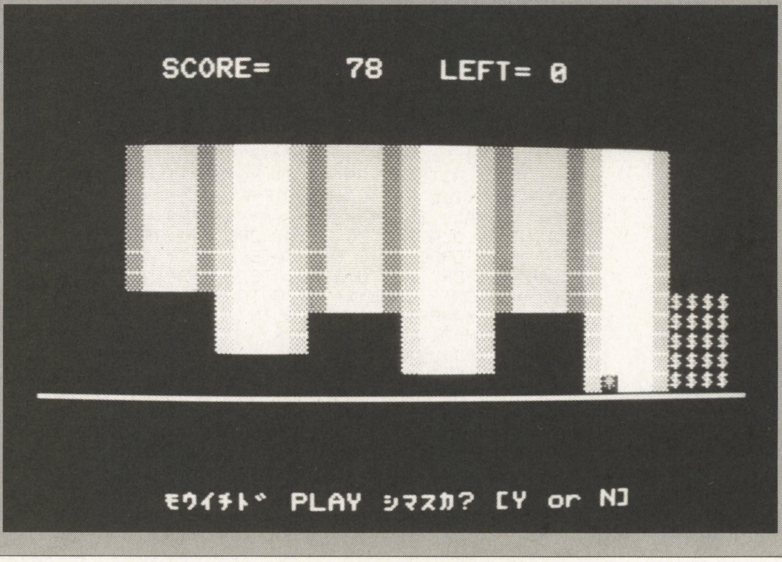
50行の SC = SC+1　の1と，60行の FOR I=1 TO 50　の50を変えれば，得点の入りかたが変わります。



◀《写真1》RUNするとすぐにゲームが始まります



◀《写真2》天井の動きをよく見て金塊を取るんだ



▶《写真3》一度にいくつも金塊を取って欲張ると，こうなることもあります

「ビジュアルBASIC講座」ベーマガ連載のショートプログラムを中心にした、良くわかるプログラム入門書。CD―ROM付き　千九百五十円

★JRの中吊り広告って，毎月何日にぶらさがるのですか？　決まっているなら，知らせてください。時々，友だちは「見た!」といっていますが……。（東京都世田谷区・渡辺和博17才）……【影:毎月8日から15日くらいの間にベーマガの広告は出ます。読売新聞にも出てるよ!】

金塊を取るぞ!GAMEのプログラム・リスト

```
10 INIT:DEFINT A-Z:WIDTH40:SCREEN0,0,0
20 LINE(0,137)-(319,138),PSET,1,BF:SC=0:LE=2:SP=12
30 CLS:LINE(40,80)-(280,136),PSET,0,BF:MX=4:FORI=0TO5:EY(I)=0:E(I)=0:NEXT:T=0:K=
0:GOSUB170:FORJ=5TO10:FORI=0TO5:A=I/2:COLOR 5+(I=A*2):LOCATE I*5+5,J:PRINT"▓■■■▓
":NEXT:NEXT:COLOR6:FORJ=12TO16:LOCATE 35,J:PRINT"$$$$":NEXT:COLOR7
40 S=STICK(0):MXX=MX:MX=MX+(S=4)-(S=6):MX=MX-(MX=2)
50 IF MX=35 THEN MX=34:K=1:BEEP1:SC=SC+1:GOSUB170:BEEP0:GOSUB190:GOTO70
60 IFMX=3ANDK=1THENK=0:FORI=1TO50:BEEP1:SC=SC+1:GOSUB170:BEEP0:NEXT:GOSUB190
70 COLOR7-K:LOCATE MXX,16:PRINT" ":LOCATE MX,16:PRINT"♠":COLOR7:IF POINT(MX*8,12
8)=1 THEN 140
80 FOR D=T TO 4+T STEP2:I=1+(E(D)=1)*2:A=INT(RND*(20-SP))
90 EY(D)=EY(D)-I*(A<=2):ON E(D)+1 GOTO 100,110
100 COLOR 4+T:LOCATE D*5+5,10+EY(D):PRINT"▓■■■▓":COLOR7:GOTO120
110 LOCATE D*5+5,10+EY(D)+1:PRINT"     ":GOTO120
120 A=(D*5+5)*8:B=(10+EY(D)+E(D))*8:LINE(A,B)-(A+39,B),PSET,1-E(D):IF POINT(MX*8
,128)=0THEN 130 ELSE D=4+T:GOTO140
130 E(D)=E(D)-(EY(D)=6 AND E(D)=0)+(EY(D)=0 AND E(D)=1):NEXT:T=1+(T=1):GOTO40
140 '■■■■■ ｶﾍﾞﾆ ｱﾀｯﾀ ■■■■■
150 COLOR2:FORI=1TO100:BEEP1:LOCATE MX,16:PRINT"♠":BEEP0:LOCATE MX,16:PRINT"*":N
EXT:PAUSE 30:LE=LE-1:IF LE>=0 THEN 30
160 COLOR7:LOCATE 7,22:PRINT"ﾓｳｲﾁﾄﾞ PLAY ｼﾏｽｶ? [Y or N]":A$=INKEY$:IF A$="Y"THEN
 20 ELSE IF A$="N" THEN END ELSE 160
170 '■■■■■ SCORE ﾅﾄﾞ ﾋｮｳｼﾞ ■■■■■
180 COLOR7:LOCATE7,1:PRINTUSING"SCORE=######    LEFT= #";SC;LE:RETURN
190 '■■■■■ ｶﾍﾞﾉ SPEED ﾁｮｳｾｲ ■■■■■
200 SP=12-(SC>50)-(SC>100)-(SC>200)-(SC>300):RETURN
```

《第1表》変数表

MX	自分のX座標
EY( )	壁の一番下のY座標
E( )	壁が,下りている途中か,上がっている途中か(0…下りている,1…上がっている)。
D	壁の順番(0〜5)
SP	壁のスピード(10〜16)(大きくなるほど速くなる)
K	自分が金塊を取ったか(0…取ってない 1…取った)
SC	スコア
LE	自分ののこり
T	壁の動く最初(0または1)

CHECKER FLAG

Dr.D:下がる天井に押しつぶされないように注意しながら奥にある金塊を持ち帰るゲームじゃ。この単純明解なルールは昔のゲーム・ウオッチを思い出すのう。

編:最初は簡単で大したことないですが,スコアが上がると天井の動きが速くなってなかなか燃えますよ。

苦労した点

プログラムはそのまま打ち込んでください。

以前はFM-7を使っていましたが,今回はX1Fを使ってみました。FMからX1に変えたことによる違和感はなかったのですが,7年間もパソコンをつついていなかったため,命令をかなり忘れており,プログラムを組むうえで本当に,本当に大変でした。

★参考にしたもの

・ゲームウオッチ「オクトパス」

・TV番組「筋肉番付」

《第2表》フローチャート

10〜30	初期設定および初期画面表示
40	キー入力
50	一番右までいき,金塊を取ったか
60	金塊をスタート地点に持ち帰ったか
70	自分表示
80〜90	壁を動かすかどうか キャラの動きは,自分→カベ0,2,4→自分→カベ1,3,5→自分→カベ0,2,4→…の順で廻ってきます
100	カベが下り中の場合の表示
110	カベが上り中の場合の表示
120	あたり判定に使う,グラフィックの“線”表示。自分が壁にはさまれたかどうか
130	壁の移動方向チェック,変更
140〜160	壁にはさまれた時の処理
170〜180	スコアなど表示
190〜200	壁のスピード調節

評…私のサイフもからっぽですー(影)

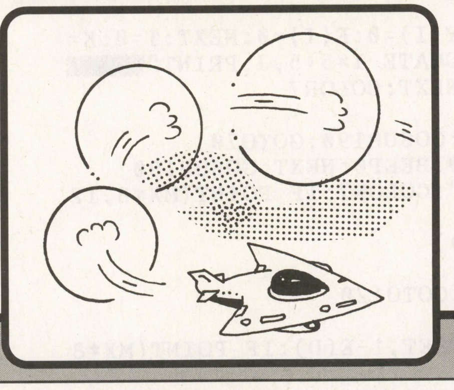
by 吉野公人

評…ほんとうにお久しぶりでした(編)

by なっとASUKA鉄吉

★本誌の「アーケード・ゲーム・グラフィティ」を,さらに内容を詳しく紹介した別冊(オール・アバウト)のようにして,発売してほしい!!(東京都多摩市・山崎ひろし21才)……【編:見城先生!こんな声がありますが,ぜひ検討してみてください。】

X68000(X-BASIC V2.0以降)用



あの話題のゲームがX68Kで

NICE

ナイス

川瀬　正敏

内　容

ナイスをマウスで操作して，1分間で何個のリングをくぐれるかというゲームです。

操作方法

タイトル画面がでたら，マウスの左ボタンでゲーム・スタート，右ボタンでリプレイ，になります。ゲーム中は，マウスに上下でナイスを動かし，リングをくぐります。1個くぐると10点が入ります。より高得点をめざしてください。なお，左ボタンを押すと視点の切り替えができます。視点は通常，サテライト，カメラ，真上の4種類あります。ESCキーで一応OSに戻ります。

プログラムのしくみ

このプログラムはVDSというポリゴン・ライブラリを使用しています。VDSは2年前に自分で勝手に作り，勝手に命名しました。容量の関係で四角形描画ルーチン，Zクリッピング・ルーチンは省いてあります。ポリゴン描画にはテキスト画面を使用しているので，速度は市販のソフトにも負けないものと思っています（うそ）。ナイスは毎秒20コマを実現してます(処理落ちもあるけど)。68版のスターウォーズがワイヤー・フレームで15コマであることを考えれば，ポリゴンで20コマは，いい数字だと思っています（まあ，プログラムの規模が違いすぎるが……）。

プログラムの入力方法

リスト入力，RUNして間違いがなければ，同ディレクトリ上にnice.xというファイルが作成されます。コマンドモードに入り，NICE リターン でゲームが起動します。FLOAT2.Xを組み込んでおいてください。できればIOCS.Xも。BASICから直接起動したい場合は，NICE.X リターン で起動できます。
※なお，データ部の最後の行はチェックサムがありません。注意してください。

苦労したところ

改造はちょっと無理ですね。根性のある人は勝手にどうぞ。苦労したところはプログラムの容量です。もともとBASICから実行ファイルを作成するには1バイトのデータを２バイトで表さなければなりません(もったいない)。今回のリストでは，なるべく１バイトで表せるようにしたつもりです。もっと圧縮することもできたでしょうが，デコーダのプログラムが大きくなってしまうので，あまりメリットもないと思います。ベーマガはやっぱり短いリストが魅力ですからね。

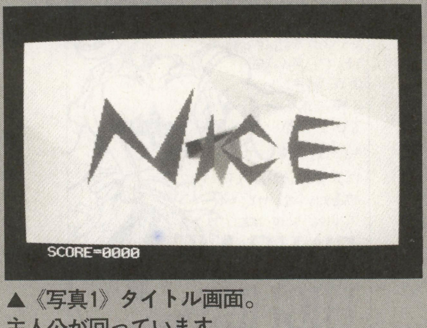
CHECKER FLAG

影：むむっ，このゲームはどこかで見たことがあるぞ！
Dr.D：ふむ，オールマシン語だと市販のゲーム機にせまるようなものを作ることができるという良い見本じゃな。
編：ただマシン語って他人から見ると分かりにくいので改造が難しいですよね。

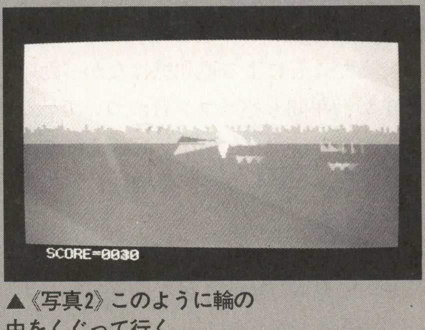
最後に

もう，ベーマガを12年間，読ませていただいております。最近，こういう雑誌が少なくなり，X68Kも元気がなくて残念です。パソコンはもうただの道具になるんでしょうかね……。

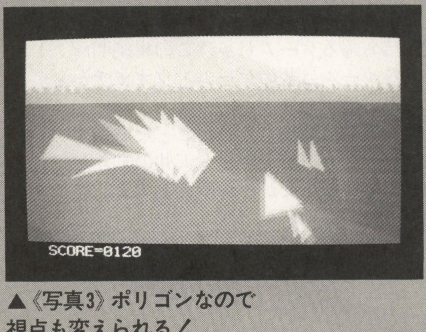
なお，このゲームはX68030での動作は保証できません。



▲《写真1》タイトル画面。主人公が回っています



▲《写真2》このように輪の中をくぐって行く



▲《写真3》ポリゴンなので視点も変えられる！

「JRA-VAN通信スターターブックfor Win95/3.1」Win3.1とWin95に対応した通信ソフト付き。JRA提供の解析ソフト，NTT提供のキャプテン通信ソフトも添付。CD-ROM付き　三千九百円

★ごめんなさい影さん。定期講読がきれてしまいました。勉強もあるけど，ちゃんと本屋で読みますよ!!(三重県度会郡・大西たもつ14才)……【影：立ち読みはいけませんねー。ちゃんと買って帰り，スミからスミまでじっくりと読んでくださいな。】

NICEのプログラム・リスト

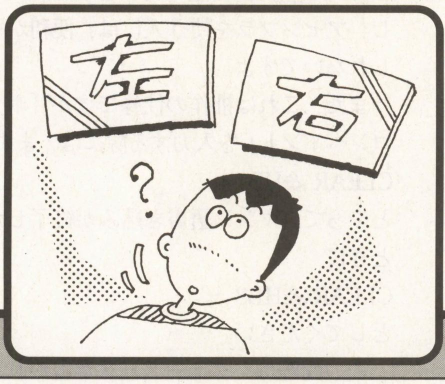
```
10 int mx,my,ai,i,sum,gyo=20,c,c1:char cc:dim str data(189)[82]={
20 "v#5............A%:..F@..$;....+8...+8................................}-9..'6&<`jC3",
30 ".9%0>|}%0'0|}%0(?|}%0%0|}%0%2|}%2.%0%=|}$1.3#8$1.2%2o-9..B:q-9..mB^j.0`+8#1*8!-<BE",
40 "y-9..mB{-9..A-2p%9..B2p%9..B4p%9..A-2p%9..A-4a-<-<F..B0$1.5Na-<->:..A-6a-<.*8..A4E",
50 "-8a-<.=..A-:a,=.L..A-<o-9..B|$1.6'4$1.38p%9..A-6p%9..A-8p%9..A-:p%9..A-<o-9..FB$FA",
60 "1.6$>$1.2,4$1.7(4#8$=.L:$=/$7.L$?2p$=.L%0%4|}xn$7'00n.!in.Pa-</<..A-8w-9..0#4{-930",
70 "..A-2$1.4'0u-9..Y&<`j.1q-9..0x%0$<|}%0%4|}xn$6-8%6.$1.2H%0/|}x&0$7F%0.|}*0)<...!52",
80 ")0%<.I$66'3*9%0$<|}!.%0%4|}xn$:R#2$=.H0$=.1.H`[.H+2o+2ow-9..A%:V%4>.%0%4|}xn$;-858",
90 "|'4vnx$=.P$72^I$00d*0`.v&1+2o^j.%8+6o`1rob.$1.?&0+0%<.#:a*0..A-:+5$=..+7$=.0:$=3FE",
100 "%8.0$?4i%<3%8.0:$=-:&8.0$<4i%<-:&8.0^[..`[.0'0$=.8'2$=.:a*0..A-2a*1..A-4^[.>+1$=0A",
110 ".<:$=.6.<$=2r$=.>:$=!-8.<$>2r$=.>^[.<+1$=.@a,=.@..A-<o-9..B|{-9..A-2$1.5>$1.1&6$85",
120 "1.0#2$1./%2x%9..B8$7-8$1.6dp%9..B8#3$=.N$7.-=,8$0.->+<a-<./..B8|%3v,7*0.a-<-1-0.DD",
130 ".B0p%9..B2p%9..B4i$=...8^[.0,2nin.:`j<>^[.0$1.>&>rn+0%</$8a*0..B4$1.2-:z+?.1|%5a56",
140 "-<-6j..B0p%9..B4i$=...8i$=.0.:#4%9..B2:%9/$8..B2$=4p%9..B2$1.2*0|%5v,7-0.a-<-<F.5B",
150 ".B0#3$=.B$:Li$=...84$=<>.8i$=.D.Bi$=.F.:4$=.$4.:^[..b[.0'0$=.8d.'4$=.:`j1N$1.=-8B9",
160 "a*0..B2*7*3+6)<.7*4.N1->H->j->I`.^0$1.=+:rn+0%</$8a*0..B4$1.2t4$=.N.8z+?.=|%5a-<3F",
170 "-0$0..B0a-<.#:..B2a-</<..B4i$=...8p$=.:$1.2B|%5v,7&0.-><*1-<8-0vn+0n'0%<3%8in.Fz54",
180 "+?./|%5v,7,0*0p%9..A-<p%9..A-:$1.3&0#3$=.4$4ji$=.2.4#<$=.6:$=.F.6$?2p$=.6q-9..mfAC",
190 "+2,=.64#9E%0$1(4x$=.P$72`+;$06`,=.Fd,=.F`-<./q-9..mf^j.2x$9.2$7$::$9./.2$76o-9..0F",
200 "EB$0ho-9..DB`W..'2$=..$:0ro)2%<.(0$>P`W.0'2$=.0$:0ro)2%</,0$>>a%<.0.24$=.8.J$1..AD",
210 "-2`W..bW.0'2$=.8'4$=.:a*1..A-2a*2..A-4$1./L#<&9#1*8!&<z+?15|%5v,7-0.{-9..A-2$1.36C",
220 "&6b.d/+6%<.&0`j.0%0)3|}z+?.=|%5%2/%0)1|}`j..b/dj/!f1%0)4|}q-9..A&:%0):|}q-9..A'657",
230 "%0):|}q-9..A(2`j.!-><*1-<.>vnrn+0%<.-6an.4%0):|}#4$9..#4$9.2#1*9!,0%2.%0)1|}`j..0D",
240 "b/dj/!f1%0)4|}q-9..A(>%0):|}q-9..A):%0):|}q-9..Gr%0)=|}4$9.R..s-9..G#9Qx.2%0)=|}C6",
250 "|%5v,7*0*0q-9..A*6%0):|}%0.^[.Jo-9..G#=`j.1&0-<.8vn4n.^?.pnvn#1*9!,>q-9..Gr%0)=|68",
260 "}z+?11|%5v,7&0*0p(7!N¥&0o-9..A+2P%<.,8P.^j.=`+8#1*8!-<!N#8&?z+?1/|%5v,7!-<q-:¯(:3C",
270 "s-:i(4u-:g(0LFz'8.5,7n,7o,7ppq+6$>.4+6$>.6+6$>.8$7¯d.f/h0*7,9.@*9,9.B*;,9.D+8&3+1B",
280 ":&4,5&=vsj3d.f/h0*7,9.F*9,9.H*;,9.J+8&3+:&4,5&=vsfs*1,9.L*3,9.N*5,9.P+2&0+4&1,5&02",
290 ":vp`:^4+0$>..+2$>.0+4$>.2d.f/h0*7,9..*9,9.4*;,9.:+8&3+:&4,5&=vs':$>.:b*5d.f/h0*714",
300 ",9.0*9,9.6*;,9.<+8&3+:&4,5&=vs':$>.<b*5*1,9.2*3,9.8*5,9.>+2&0+4&1,5&:vp'4$>.>b*2A8",
310 "z(:.5!-:v*1*1-<.*0,1&9+4%</.$74$;2&1*2&3*2+0%<.&0+2%<.$0d*0d*1#1*?!6T%:Fvw-:k'<qE2",
320 "-:f'8s-:h'4LF+?#4#3u^V.0*1-<.4``.2bV.2*5-<.4d`N2fV.4*9-<.4h`n2jV.4*=-<.4j`$02)6o0B",
330 "$>0`1):o$>0`3)<o$>0`4xo$;r^V.0+0n+0nz)1.1..bV.2+4p+4pz)1.:N.fV.4+8r+8rz)1.^n.hul7A",
340 "0j1'4n'6o'>r'<s*=*2*?*3'<&7L;x&6$?6#3#4o,8.:$0Rd+8^F+0n+0nT-1..^F+0n+0nT-1..^F+046",
350 "n+0nT-1..#4&8d+8#1*?!vQ*;..L->z+?m!|%5v,7!-8o-:|*2q-:?*4^¥.B'0%</$8$:-:+0%</$8+07C",
360 "n+0nz)1.1..b¥.@'4%</$8$:-:+4%</$8+4p+4pz)1.:N.z(>.>.D'8%</$8$:-:+8%</$8+8r+8rz)13A",
370 ".^n.j1*=*5PtL0*?*4Ru,5&?vu*?*0+<&7,5&>vt^*6j0*=*5Tt,5&>vt*=*0L1*?*4Vu'<&7,5&>vt^B0",
380 "*6j/*=*2,5&>vt^*6j/*=*4,5&>vt^*6j/*=*5,5&>vt^*6j.rt^*6Z:,5&>vt*=*0'<&:,5&>vt^*6Z8B",
390 "7,5&>vt*=*0+<&:,5&>vt^*6*7*1,5&;vq^*3o-:{-0q-:-=*:x¯$66P-<%6.|%1$04P-<*7,9..x$8.4E",
400 "4$66P-<%8.|%1$04P-<*9,9.4x$8.:$66P-<%:.|%1$04P-<*;,9.:q-:-=(<x$8.0$66P-<%6.|%1$06C",
410 "4P-<*7,9.0x$8.6$66P-<%8.|%1$04P-<*9,9.6x$8.<$66P-<%:.|%1$04P-<*;,9.<q-:-=&6x$8.289",
420 "$66P-<%0.|%1$04P-<*1,9.2x$8.8$66P-<%2.|%1$04P-<*3,9.8x$8.>$66P-<%4.|%1$04P-<*5,929",
430 ".>z+?M!|%5v,7!-8o-:{dq-:>T^¥.6'0%</$8$:-:+0%</$8+0n+0nz)1.1..b¥.4'4%</$8$:-:+4%<8C",
440 "/$8+4p+4pz)1.:N.z(>.>.8'8%</$8$:-:+8%</$8+8r+8rz)1.^n.j1*=*5PtL0*?*4Ru,5&?vu*?*05B",
450 "+<&7,5&>vt^*6j0*=*5Tt,5&>vt*=*0L1*?*4Vu'<&7,5&>vt^*6j/*=*2,5&>vt^*6j/*=*4,5&>vt^59",
460 "*6j/*=*5,5&>vt^*6j.rt^*6Z:,5&>vt*=*0'<&:,5&>vt^*6Z7,5&>vt*=*0+<&:,5&>vt^*6*7*1,5EF",
470 "&;vq^*3z+?M!|%5v,7N&0^¥.@v*0`j.7,3(0&1-</$8+0$>.:0n/!o-9..G#>b¥.B+4p+4pb^N.`j%5^47",
480 "*3*2,5&9voro'2$>.<bj%6^v*1,1&9&3*2)2%<.%?$?2`j.%?)2%<!&1$<2`j!&1z+?/2|%5v,7!->p(8A",
490 "7!N¥&0o-:g+>^F#3n$;>#4&8|)9..8+8o,8.<#1*8!-26g.2.,8&0/$6-6^j.6/%9..M0a-9..M0.,8.C3",
500 "B6%9.3..M5|)9..<$2o-9..r#8Q*8..L->p%9..r#6!N#8&?z+?%?!|%5v,7&0&0z'8nmy-:JTpg..#64B",
510 "&:^%<.)?)6o$66):o$7.0¯)6o$>2*1p*3q):o$>2*1r*3s):q$>2*5r*7sxs$;.0Z)2v$>.0Ta*2..#680",
520 "&2p%9..#6&4vnpnVnTnvnv(7:.'8p':qa*5..#6&0):%<0.$?8Zj..%?!&<*5$04+:sjc¯.*=*4+<&6QDF",
530 "*6..#6&6z'?.^v(72.'8n':o):%<0.$?8Zj..%?!&<*5$04+:sjc¯.*=*4+<&6Ptz'?.Nv(7>.'4n'6o29",
540 "a*3..#6%>)6%<0.$?8Zj..%?!&<*3$04+6qjc^.*=*2+<&6Rtz'?.6xq$<%2j1rt'=%9..#6&0¥g..#69C",
550 "&6x&7$;<f5vu*>*6*8*6vu+>&4$0>r&7f5vu*>*6*8*6vu+>&4r&7+?)9..#6&2V%9..#6&2j/rt¥7x&C2",
560 "7$;<f5vu*>*6*8*6vu+>&4$0>r&7f5vu*>*6*8*6vu+>&4r&7+7*7pop%9..#6%>$0#<xo$<#8j/rt¥76D",
570 "x&7$;<f5vu*>*6*8*6vu+>&4$0>r&7f5vu*>*6*8*6vu+>&4r&7+7*7¥8x&7$;<f5vu*>*6*8*6vu+>&6D",
580 "4$0>r&7f5vu*>*6*8*6vu+>&4r&7+9*7'=%9..#6%>po)6v$?@'6v'7%9..#6%>a-<!!..#6&0$0:):v3D",
590 "$?6':v';%9..#6&0N9T%9..M2v*1,?&1+7*1P:)2&0$6>)5*9$>J6-9....#6&:*3x$0>)2&0$>:6-9.6A",
600 "...#6&:*1o*3xh<,9s.s1.o-9.,8.¥y-:@D{-:D@fhw&4#3r$;>$1..&>+0&9+2&:u,;.&0#1*<!-2xg22",
610 "..#6&:$78P%:w$<Nhw$4$08R%9..#6&6Phw#8fhw#2$;<$1#<+0&9+2&:u,;.&0#1*<!-4z+?//|%5xo85",
620 "$;-6)2v$>-2)4n$<0*1p)8n$<0*1r)8p$<0*5rT%9..M2v*1,?&1+7*1`2vnvopnpoh<,9s.s1.o-9.,78",
630 "8.¥y-:?&2{-:C%>$10$0)0R.T/Vyvpvqxq$;..(:)4%<.!$>..(2)6%<.!$?4%6L%>.$08+6q+6qz)6.D2",
640 "&8^.xp$:4%4.%<.$0:+4p+4pz)5.rN.+8*2'6p$;%0$7%0'6%<.Prq_%<1-0!-<%4.^&6f*2^&2|-;^0AC",
650 "f*2f*2f*2f*2f*2f*2f*2f*2f*2f*2f*2f*2f*2^&7f*2_s!-<#3pg0p¯|-;^0g0g0g0g0g79",
660 "0g0g0g0g0g0g0g0g0g0g0^&6g0|%5_%<1-0!-<b4&4u^&2p#4_s!-<f)<!!|%5v,7-0-2Z%9..M2p%8A",
670 "9..,8.¥a-<1-0..,8.X%0.P.R.T.NnPnRnTnv+6==v,>==.&0v,>==/.v,>==/&0v,>==0.v,>==0&0v,>01",
680 "==1.v,>==1&0v,>==2.v,>==2&0v,>==3.v,>==3&0v,>==4.v,>==4&0v,>==5.v,>==5&0v,>==6.v6A",
690 ",>==6&0v,>==7.v,>==7&0v,>==8.v,>==8&0v,>==9.v,>==9&0v,>==:.v,>==:&0v,>==;.v,>==;6C",
700 "&0v,>==<.v,>==<&0v,>===.v,>===&0v,>==>.v,>==>&0v,>==?.v,>==?&0v,>==@.v,>==@&0v,>BA",
710 "==A.v,>==A&0v,>==B.v,>==B&0v,>==C.v,>==C&0v,>==D.v,>==D&0v,>==E.v,>==E&0v,>==F.v1A",
720 ",>==F&0v,>==G.v,>==G&0v,>==H.v,>==H&0v,>==I.v,>==I&0v,>==J.v,>==J&0v,>==K.v,>==K1C",
730 "&0v,>==L.v,>==L&0v,>==M.v,>==M&0v,>==N.v,>==N&0v,>==O.v,>==O&0v,>==P.v,>==P&0v,>5A",
740 "==Q.v,>==Q&0v,>==R.v,>==R&0v,>==S.v,>==S&0v,>==T.v,>==T&0v,>==U.v,>==U&0v,>==V.vCA",
750 ",>==V&0v,>==W.v,>==W&0v,>==X.v,>==X&0v,>==Y.v,>==Y&0v,>==Z.v,>==Z&0v,>==[.v,>==[CC",
760 "&0v,>==¥.v,>==¥&0v,>==].v,>==]&0v,>==^.v,>==^&0v,>==_.v,>==_&0v,>==`.v,>==`&0v,>FA",
770 "==a.v,>==a&0v,>==b.v,>==b&0v,>==c.v,>==c&0v,>==d.v,>==d&0v,>==e.v,>==e&0v,>==f.v7A",
780 ",>==f&0v,>==g.v,>==g&0v,>==h.v,>==h&0v,>==i.v,>==i&0v,>==j.v,>==j&0v,>==k.v,>==k7C",
790 "&0v,>==l.v,>==l&0v,>==m.v,>==m&0v,>==n.v,>==n&0v,>==o.v,>==o&0v,>==p.v,>==p&0v,>9A",
800 "==q.v,>==q&0v,>==r.v,>==r&0v,>==s.v,>==s&0v,>==t.v,>==t&0v,>==u.v,>==u&0v,>==v.v2A",
810 ",>==v&0v,>==w.v,>==w&0v,>==x.v,>==x&0v,>==y.v,>==y&0v,>==z.v,>==z&0v,>=={.v,>=={2C",
820 "&0v,>==|.v,>==|&0v,>==}.v,>==}&0v,>==¯.v,>==¯&0v,>==#1.v,>==#1&0v,>==#2.v,>==#2&7E",
830 "0v,>==#3.v,>==#3&0v,>==#4.v,>==#4&0v,>==#5.v,>==#5&0v,>==#6.v,>==#6&0v,>==#7.v,>8E",
840 "==#7&0v,>==#8.v,>==#8&0v,>==#9.v,>==#9&0v,>==#:.v,>==#:&0v,>==#;.v,>==#;&0v,>==#6B",
850 "<.v,>==#<&0v,>==#=.v,>==#=&0v,>==#>.v,>==#>&0v,>==#?.v,>==#?&0v,>==$0.z+?}=|%5v,59",
860 "7%0&0o-:F^b.d/xp$:0rpxq$:0rq)6p$2Nxn$;4dj.#:$02dj/<rnv*1,=&1&3*0>^).v&0+0q$0Jxo$A2",
870 ";4dj..$02dj.)4v*0,=&0&1*1>^..v&0+0qxn$:2+0%</$8z+?/<|%5..0#4..0'>..0+4..1#8..../B9",
880 "!.!.5!!../.!/!.&:!!../..//..&4!!.....!.M./!!...,0.!.!./!!.h.,2.z.,;./!!..6%>!/133",
890 "'>)8/-=&1.Wfm'0m2'43#<4,:5-6!->)7#>*7,8...../<........-<F......../././.7.7!-:...D9",
900 ".!-8./.)4.%7.%7.E.....2)0..-6(0....-;¯.........2)0....7$0.....H..!-3.L!-1!-;.B0E",
910 "...6.B.=!-;.B.....8!,<!,2!-6.B!,2!-6.3!-8.I.3.0.D.7!-<.E!-;!-8.I!-;.0.D!-7!-<.E.31",
920 "8!-;.9....!+8!-6!-;.9...7.6!+0!-;.0!,:!-;!-<.^!-;.0.D!-;!-<.8..!-6.=!-;!)?.=.=!)D5",
930 "5!-1!-;!)?!,<.=!)5!-6..!-6.F...;.<.=...9...<.>.=....8....=.>.;....7.....3./...9...@2D",
940 ".?.=...;...C.D.E...8...F.G.H...9...H.G.F...8...E.D.C...9...2.3.....:....2.4.1...9FE",
950 "...>.<.;...9...;.A.B...;...2.1.0...9...1.4.....:...B.A.;...;.....4.2...9...0./.25D",
960 "...7...2./.3...8...=.?.@...;...0.1.....=......./.0...<...:.9.8.../...5.6.7.../.?..2D",
970 "!*4..!-6!*>!-;.8!*>.3!,2!+=!-;!+3!,<.3!+3!+=.3.L!+=!-;.[!+=.3.[!,<.3!+3.Q.3!+3.BE4",
980 ".3!,2.Q!-;.L.Q!-;.[.Q.3.[.B.3!-6.e!-;.8.e.3...o...:...../.0...3...0./.....3...1.2D",
990 "2.3...3...3.2.1...3...4.5.6...3...6.5.4...3...7.8.9...3...9.8.7...3...:.;.<...3.25",
1000 "..<.;.:...3...=.>.?...3...?.>.=...3.?..!*4..!-6!*>!-;.8!*>.3!,2!+=!-;!+3!,<.3!+3E3",
1010 "!+=.3.L!+=!-;.[!+=.3.[!,<.3!+3.Q.3!+3.B.3!,2.Q!-;.L.Q!-;.[.Q.3.[.B.3!-6.e!-;.8.e70",
1020 ".3...o...:...../.0...8...0./.....8...1.2.3...8...3.2.1...8...4.5.6...8...6.5.4..2C",
```

★一度,「ゲーム・ミュージック作曲家」の特集をしてはいただけないでしょうか? 結構たくさんいると思いますが,なるべく多くの人を載せてほしい!!(大阪府泉南市・**千場裕昭20才**)……**【影**:ゲーム・ミュージックは人気の高いコーナー。みなさんの意見もお待ちします。**】**

```
1030 ".8...7.8.9...8...9.8.7...8...:.;.<...8...<.;.:...8...=.>.?...8...?.>.=...8.G!*9!96",
1040 ",7..!)?.G..!*>!-;..!,<.G..!,2.8..!-6!,2..!-6.G....!-1.....=...B!-1...3.3...B!-;.C0",
1050 "..Q.3...B.G...B.=...Q.8...V.3...[!-1...[.G...t!-6...[!-;...[.....t.3...[.8...t.B0F",
1060 "...[.=...:...0./.....1.....1.0...1...1.2.3...1...4.5.6...1...9.8.7...1...9.7.:..1E",
1070 ".1...<.;.8...1...<.=.;...1...>.?.@...1...?.A.B...1...C.D.E...1...G.F.@...1.D..1.CB",
1080 ".G#2//.!..#3q}#2sK.^^^^...m!/Lm->0jm-61#9m,:2%7m+83'4m*24)1m(65*=m&66,8m$181md9KB2",
1090 "m5:dL+3;|L':<$6L#<=%<LG>'0K+2?(4K&5@)6KbA*7j+>B+6j&3C,4jRD-0i*0E-:i#7G0h,:H6h%8I48",
1100 ":h/J<g&6K<g4L:f&2M5e-:N.e$=N-6d+<O,:dtP+;c(=Q*:c=R)5b$=S'>a*7T&4aKU$7`$?Vu_)=WQ_3D",
1110 "5W-=^{X+3]'OY(6¥*>Z%5¥8[o[o¥8Z%5¥*>Y(6]'OX+3^{W-=_5WQ_)=Vu`$?U$7aKT&4a*7S'>b$=R)A8",
1120 "5c=Q*:c(=P+;dtO,:d+<N-6e$=N.e-:M5f&2L:g4K<g&6J<h/I:h%8H6h,:G0i#7E-:i*0D-0jRC,4j&B4",
1130 "3B+6j+>A*7Kb@)6K&5?(4K+2>'0LG=%<L#<<$6L':;|L+3:dm59Kmd81m$16,8m&65*=m(64)1m*23'4E4",
1140 "m+82%7m,:1#9m-60jm->/Lm!..m->->,2m-6-=*4m,:-<(7m+8-;&9m*2-:$<m(6-9}m&6-8am$1-7Fm76",
1150 "d-5-=m5-4,3L+3-3*:L':-2)2L#<-1':LG-0&4K+2,?%0K&5,>#<Kb,=xj+>,<gj&3,;XjR,:Ji*0,9>56",
1160 "i#7,84h,:,6->h%8,5-8h/,4-4g&6,3-2g4,2-2f&2,1-4e-:,0-9e$=,0.d+<+?8dt+>Dc(=+=Sc=+<88",
1170 "db$=+;ya*7+:$2aK+9%<`$?+8'9_)=+7)9_5+6+=^{+61]'0+5[¥*>+4#:¥8+3&;[o+2)?Z%5+1-6Y(6C6",
1180 "+1`X+3+0%0W-=*?)3WQ*>-9Vu*>qU$7*='1T&4*<,3S'>*<gR)5*;'3Q*:*:-1P+;*:#30,:*9):N-6*D5",
1190 "9RN.*8'3M5*84L:*7%>K<*6-:J<*6%:I:*5!H6*5&8G0*5DE-:*4(9D-0*4nC,4*3+<B+6*3%=A*7*3P00",
1200 "@)6*2*<?(4*2%;>'0*2¥=%<*1,7<$6*1(4;|*1$6:d*1[9K*0-981*0*:6,8*0'?5*=*0%:4)1*0#:3'27",
1210 "4*0L2%7*0V1#9*0D0j*08/L*00..*0.->,2*00-=*4*08-<(7*0D-;&9*0V-:$<*0L-9}*0#:-8a*0%:A8",
1220 "-7F*0'?-5-=*0*:-4,3*0-9-3*:*1[-2)2*1$6-1':*1(4-0&4*1,7,?%0*2¥,>#<*2%;,=x*2*<,<g*E1",
1230 "3P,;X*3%=,:J*3+<,9>*4n,84*4(9,6->*5D,5-8*5&8,4-4*5!,3-2*6%:,2-2*6-:,1-4*7%>,0-9*DE",
1240 "84,0.*8'3+?8*9R+>D*9):+=S*:#3+<d*:-1+;y*;'3+:$2*<g+9%<*<,3+8'9*='1+7)9*>q+6+=*>-AB",
1250 "9+61*?)3+5[+0%0+4#:+1`+3&;+1-6+2)?+2)?+1-6+3&;+1`+4#:+0%0+5[*?)3+61*>-9+6+=*>q+705",
1260 ")9*='1+8'9*<,3+9%<*<g+:$2*;'3+;y*:-1+<d*:#3+=S*9):+>D*9R+?8*8'3,0.*84,0-9*7%>,1-4C",
1270 "4*6-:,2-2*6%:,3-2*5!,4-4*5&8,5-8*5D,6->*4(9,84*4n,9>*3+<,:J*3%=,;X*3P,<g*2*<,=x*6A",
1280 "2%;,>#<*2¥,?%0*1,7-0&4*1(4-1':*1$6-2)2*1[-3*:*0-9-4,3*0*:-5-=*0'?-7F*0%:-8a*0#:-7E",
1290 "9}*0L-:$<*0V-;&9*0D-<(7*08-=*4*00->,2*0...*00/L*080j*0D1#9*0V2%7*0L3'4*0#:4)1*0%63",
1300 ":5*=*0'?6,8*0*:81*0-99K*1[:d*1$6;|*1(4<$6*1,7=%<*2¥>'0*2%;?(4*2*<@)6*3PA*7*3%=B+84",
1310 "6*3+<C,4*4nD-0*4(9E-:*5DG0*5&8H6*5!I:*6%:J<*6-:K<*7%>L:*84M5*8'3N.*9RN-6*9):O,:*05",
1320 ":#3P+;*:-1Q*:*;'3R)5*<gS'>*<,3T&4*='1U$7*>qVu*>-9WQ*?)3W-=+0%0X+3+1`Y(6+1-6Z%5+2DC",
1330 ")?[o+3&;¥8+4#:¥*>+5[]'0+61^{+6+=_5+7)9_)=+8'9`$?+9%<aK+:$2a*7+;yb$=+<dc=+=Sc(=+>32",
1340 "Ddt+?8d+<,0.e$=,0-9e-:,1-4f&2,2-2g4,3-2g&6,4-4h/,5-8h%8,6->h,:,84i#7,9>i*0,:JjR,93",
1350 ";Xj&3,<gj+>,=xKb,>#<K&5,?%0K+2-0&4LG-1':L#<-2)2L':-3*:L+3-4,3m5-5-=md-7Fm$1-8am&8A",
1360 "6-9}m(6-:$<m*2-;&9m+8-<(7m,:-=*4m-6->,2m->..r#8/..,0>.......&0...*0...,0...-0...00",
1370 "-8...-<...->...!...!&0..!*0..!,0..!-0..!-8..!-<..!->.0...0&0..0*0..0,0..0-0..0-849",
1380 "..0-<..0->..0!..0!&0.0!*0.0!,0.0!-0.0!-8.0!-<.0!->.2...2&0..2*0..2,0..2-0..2-8..60",
1390 "2-<..2->..2!..2!&0.2!*0.2!,0.2!-0.2!-8.2!-<.2!->.4...4&0..4*0..4,0..4-0..4-8..4-85",
1400 "<..4->..4!..4!&0.4!*0.4!,0.4!-0.4!-8.4!-<.4!->.6...6&0..6*0..6,0..6-0..6-8..6-<.B0",
1410 ".6->..6!..6!&0.6!*0.6!,0.6!-0.6!-8.6!-<.6!->.8...8&0..8*0..8,0..8-0..8-8..8-<..8CC",
1420 "->..8!..8!&0.8!*0.8!,0.8!-0.8!-8.8!-<.8!->.:...:&0..:*0..:,0..:-0..:-8..:-<..:->F3",
1430 "..:!..:!&0.:!*0.:!,0.:!-0.:!-8.:!-<.:!->.<...<&0..<*0..<,0..<-0..<-8..<-<..<->..04",
1440 "<!..<!&0.<!*0.<!,0.<!-0.<!-8.<!-<.<!->.>...>&0..>*0..>,0..>-0..>-8..>-<..>->..>!27",
1450 "..>!&0.>!*0.>!,0.>!-0.>!-8.>!-<.>!->.@...@&0..@*0..@,0..@-0..@-8..@-<..@->..@!..46",
1460 "@!&0.@!*0.@!,0.@!-0.@!-8.@!-<.@!->.B...B&0..B*0..B,0..B-0..B-8..B-<..B->..B!..B!6D",
1470 "&0.B!*0.B!,0.B!-0.B!-8.B!-<.B!->.D...D&0..D*0..D,0..D-0..D-8..D-<..D->..D!..D!&082",
1480 ".D!*0.D!,0.D!-0.D!-8.D!-<.D!->.F...F&0..F*0..F,0..F-0..F-8..F-<..F->..F!..F!&0.FC0",
1490 "!*0.F!,0.F!-0.F!-8.F!-<.F!->.H...H&0..H*0..H,0..H-0..H-8..H-<..H->..H!..H!&0.H!*B9",
1500 "0.H!,0.H!-0.H!-8.H!-<.H!->.J...J&0..J*0..J,0..J-0..J-8..J-<..J->..J!..J!&0.J!*0.EC",
1510 "J!,0.J!-0.J!-8.J!-<.J!->.L...L&0..L*0..L,0..L-0..L-8..L-<..L->..L!..L!&0.L!*0.L!1B",
1520 ",0.L!-0.L!-8.L!-<.L!->..%?!..m!..M!..=!..5!..1!../!...!...%?...m...M...=...5...161",
1530 ".../.....0%?!.0m!.0M!.0=!.05!.01!.0/!.0.!.0.%?.0.m.0.M.0.=.0.5.0.1.0./.0...2%?!.18",
1540 "2m!.2M!.2=!.25!.21!.2/!.2.!.2.%?.2.m.2.M.2.=.2.5.2.1.2./.2...4%?!.4m!.4M!.4=!.459F",
1550 "!.41!.4/!.4.!.4.%?.4.m.4.M.4.=.4.5.4.1.4./.4...6%?!.6m!.6M!.6=!.65!.61!.6/!.6.!.4A",
1560 "6.%?.6.m.6.M.6.=.6.5.6.1.6./.6...8%?!.8m!.8M!.8=!.85!.81!.8/!.8.!.8.%?.8.m.8.M.816",
1570 ".=.8.5.8.1.8./.8...:%?!.:m!.:M!.:=!.:5!.:1!.:/!.:.!.:.%?.:.m.:.M.:.=.:.5.:.1.:./EE",
1580 ".:...<%?!.<m!.<M!.<=!.<5!.<1!.</!.<.!.<.%?.<.m.<.M.<.=.<.5.<.1.<./.<...>%?!.>m!.31",
1590 ">M!.>=!.>5!.>1!.>/!.>.!.>.%?.>.m.>.M.>.=.>.5.>.1.>./.>...@%?!.@m!.@M!.@=!.@5!.@155",
1600 "!.@/!.@.!.@.%?.@.m.@.M.@.=.@.5.@.1.@./.@...B%?!.Bm!.BM!.B=!.B5!.B1!.B/!.B.!.B.%?42",
1610 ".B.m.B.M.B.=.B.5.B.1.B./.B...D%?!.Dm!.DM!.D=!.D5!.D1!.D/!.D.!.D.%?.D.m.D.M.D.=.D0F",
1620 ".5.D.1.D./.D...F%?!.Fm!.FM!.F=!.F5!.F1!.F/!.F.!.F.%?.F.m.F.M.F.=.F.5.F.1.F./.F..C5",
1630 ".H%?!.Hm!.HM!.H=!.H5!.H1!.H/!.H.!.H.%?.H.m.H.M.H.=.H.5.H.1.H./.H...J%?!.Jm!.JM!.2B",
1640 "J=!.J5!.J1!.J/!.J.!.J.%?.J.m.J.M.J.=.J.5.J.1.J./.J...L%?!.Lm!.LM!.L=!.L5!.L1!.L/29",
1650 "!.L.!.L.%?.L.m.L.M.L.=.L.5.L.1.L./.L..%?!%?!m!X(:M!G'9C#5@w=!<f:*<9(28(:7+87R6&885",
1660 "5!5&75J4)<4$64F3+13'03#53L2,<2)=2'22$92r201!1,01*31(81&>1%51#>1v1a1M1:0-:0,80+805C",
1670 "*80)90(:0'<0&?0&20%60$:0#>0#30w0L0b0Y0P0G0>06/!/-8/-0/,9/,1/+:/+4/*=/*7/*0/):/)40E".
1680 "/(?/(9/(4/'>/'9/'4/&?/&:/&6/&1/%=/%8/%4/%0/$</$8/$4/$0/#</#8/#5/#1/|/x/u/r/o/L/i69",
1690 "/f/c/`/]/Z/W/U/R/O/M/J/H/F/C/A/?/</:/8/6/4/2/0.!.->.-<.-:.-8.-6.-4.-2.-0.,?.,=.,31",
1700 ";.,:.,8.,6.,5.,3.,1.,0.+>.+=.+;.+:.+9.+7.+6.+4.+3.+2.+0.*?.*>.*<.*;.*:.*9.*7.*6.16",
1710 "*5.*4.*3.*1.*0.)?.)>.)=.)<.);.):.)9.)8.)7.)6.)5.)4.)3.)2.)1.)0.(?.(>.(=.(<.(;.(:DE",
1720 ".(9.(8.(8.(7.(6.(5.(4.(3.(3.(2.(1.(0.'?.'?.'>.'=.'<.'<.';.':.'9.'9.'8.'7.'7.'6.'AF",
1730 "5.'4.'4.'3.'2.'2.'1.'0.'0.&?.&?.&>.&=.&=.&<.&<.&;.&:.&:.&9.&9.&8.&7.&7.&6.&6.&5.99",
1740 "&5.&4.&4.&3.&3.&2.&2.&1.&1.&0.%?.%?.%?.%>.%>.%=.%=.%<.%<.%;.%;.%:.%:.%9.%9.%8.%88D",
1750 ".%8.%7.%7.%6.%6.%5.%5.%5.%4.%4.%3.%3.%2.%2.%2.%1.%1.%0.%0.%0.$?.$?.$?.$>.$>.$=.$37",
1760 "=.$=.$<.$<.$<.$;.$;.$;.$:.$:.$:.$9.$9.$9.$8.$8.$8.$7.$7.$7.$6.$6.$6.$5.$5.$5.$4.7C",
1770 "$4.$4.$3.$3.$3.$2.$2.$2.$2.$1.$1.$1.$0.$0.$0.$0.#?.#?.#?.#>.#>.#>.#>.#=.#=.#=.#=32",
1780 ".#<.#<.#<.#<.#;.#;.#;.#;.#:.#:.#:.#:.#9.#9.#9.#9.#8.#8.#8.#8.#7.#7.#7.#7.#6.#6.#5B",
1790 "6.#6.#6.#5.#5.#5.#5.#4.#4.#4.#4.#4.#3.#3.#3.#3.#2.#2.#2.#2.#2.#1.#1.#1.#1.#1.¯.¯76",
1800 ".¯.¯.¯.}.}.}.}.}.|.|.|.|.|.|.{.{.{.{.{.z.z.z.z.z.z.y.y.y.y.y.x.x.x.x.x.x.w.w.w.w4F",
1810 ".w.w.v.v.v.v.v.v.v.u.u.u.u.u.u.t.t.t.t.t.t.t.s.s.s.s.s.s.r.r.r.r.r.r.r.q.q.q.q.q47",
1820 ".q.q.q.p.p.p.p.p.p.p.o.o.o.o.o.o.o.o.n.n.n.n.n.n.n.m+3+4+4+5+5+6+6+7+7+8+8+9+9+:4B",
1830 "+;+;+<+<+=+=+>+?+?,0,0,1,2,2,3,4,5,5,6,7,7,8,9,:,:,;,<,=,>,>,?-0-1-2-2-3-4-5-6-790",
1840 "-8-8-9-:-;-<-=->!.../01234566789:;<<=>?@@ABCDDEFGGHIIJKLLMNNOOPQQRRSSTUUVVWWXXYY6C",
1850 "ZZ[..0.Z.4.>.4.4.4.4.4.6.:.6.6.6.4.<.4.4.4.4.b.4.4.8.8.#2.j.h.4.^.4.4.D.:.B.<.4.EE",
1860 "4.V.@.4.@.6.6.@.r.R.F.6.6.d.4.T.T.F.6.x.4.H.d.8.8.p.8.8.>.B.>.L.H/-<0(2.#<.J.4.:C7",
1870 ".4.4.4.4.J.f.4.F.N.h.¥.4.V.4.`.#<.<.6.<.6.F.>.f.@.L/43@.2.2.23*23)60/..3(8%6$4%3F1",
1880 "#?%3$5%4.0/..8$<%6$4%3#?%0%5%4.0/..5'0%7$?%2$<$4.0/..7¥$3$8$1%2$1.00..M2#6#2o{..32",
1890 "00..G#>%3$3%4$1$2.01..m#6$;%7$?%2$;.01..#6$:$3$8$1%2$1#?$5%5$<$5%2.0/..88%6`$4#?E5",
1900 "%3$5%4.0/..8+8%4%8%4%2$9.0/..<$2%4%8#?$3$<%2..0/..;'0%4$8$<$9$>$5..00..M6$=$1%3$95",
1910 ";#?$<..00..Q6$=$1%3$;#?%2..00..U6$4$9%6#?%4$1$2$<$5.0/..AB$1%4$1$>.."}
1920 ai=fopen("nice.x","c")
1930 for i=0 to 11643
1940 mget()
1950 if c=33 then c=255:goto 1970
1960 if c<46 then c=c-30:c1=c*16:mget():c=c-48:c=c+c1 else c=c-46
1970 cc=c:fputc(cc,ai)
1980 next
1990 fclose(ai):end
2000 func mget()
2010 c=asc(mid$(data(my),mx+1,1)):mx=mx+1:sum=sum+c
2020 if mx=80 then sum=sum and &HFF:if sum=val("&H"+mid$(data(my),mx+1,2)) then
     my=my+1:mx=0:sum=0:gyo=gyo+10 else print gyo;"行に誤りがあります。":fclose(ai)
     :end
2030 endfunc()
```

「Windows95ユーザーのための周辺機器ガイド」従来発売の周辺機器がWin95に対応しているか、対応させるにはどうするかを掲載。メーカー提供の対応用ソフトも添付。CD-ROM付き 千五百円

★影さんのグラサンはゲームのやりすぎから目を守るって本当？(大分市・安部数則14才)……【影：そうそう，よくわかってるじゃないの。つぐ美：あら，カッコつけてるだけなのかと思ってたわ。影：見直したかい？ つぐ美：だっさーい！】



左右の感覚を惑(まど)わすゲーム

Left(レフト) or(オア) Right(ライト)

ABCPsoftware

あなたの右と左の感覚を狂わせてさしあげるプログラムです。

対応機種

すべてのFX-890P，並びに互換機で動くと思います。動作確認したのは，市販のFX-890Pのみです。

言語はBASIC。BIOSで得られるROMバージョンは1.1です。

入力方法

BASICのみですので，素直に**リスト1**を打ちましょう。ただし，データは長いのでまちがえないようにしてください。

遊びかた

いわゆる「反射神経」ゲームです。実行すると，さびしいタイトル画面のあとに，画面に二つの長方形が表示されます。

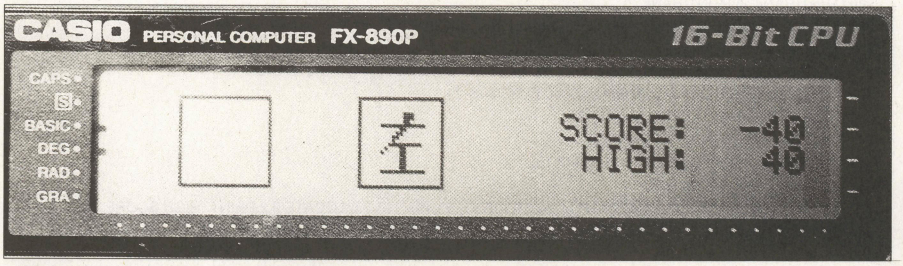
画面の右側の長方形に「右」という文字がある，または画面の左側の長方形に「左」という文字がある（文字がある側と文字の内容が一致しているとき）は「+」を押してください。

画面の右側の長方形に「左」という文字がある，または画面の左側の長方形に「右」という文字がある（文字がある側と文字の内容が一致していないとき）は「−」を押してください。

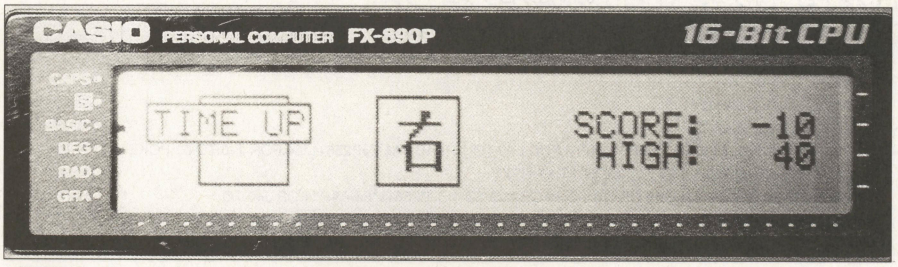
間違えると，20点減点されます。正解すると10点加算されます。制限時間内（30秒）にたくさんのスコアを稼(かせ)いでください。リプレイは，リターン・キーです。

使用上の注意

このゲームをしたあとは，右，左の関係がわからなくなることがありますが，このことについて作者は責任を負いかねます。



《写真1》操作は簡単だけど頭の中がパニックに



《写真2》けっこう難しいんだな，これが

プログラムの説明

CHR$（28，29，30，31）を使うと処理が速くなります。いちいちLOCATEで指定するより，文字列に代入してPRINTしたほうが高速です（疑似漢字が速く表示されるのはこのためです）。くわしくは解析してみましょう。

著作権のお話

BM'96/9月号の，こじろさん作「ポケコンペイント」の**リスト1**のマシン語書き込み式のプログラムは，参考文献2の誌上に掲載された拙作「MTOOL」を使って制作されたものとおもいます。

利用していただいてうれしいのですが，このように利用する際にはドキュメントの端にでもその旨を書いていただけると非常にうれしいので，ぜひ次からはそのようによろしくお願いいたします。

今回の投稿の本当のねらい（笑）

参考文献2を載せてくれた雑誌が休刊になってしまったにもかかわらず，FX-890Pのプログラムを作っているかたを見て，思わず投稿してしまいました。

そんな作者からのささやかな応援です。こじろさんの「ポケコンペイント」を打ち込んだ人で，セーブの時間にいらだちを感じている人は，**リスト2**の20，130行を原作と入れ替えてください。セーブ時間は約7秒，約15倍速です。ロード時間は多少落ちてやはり約7秒前後ですが，全体のパフォーマンスは向上したかとおもいます。

この方法は，単に「0000:0630」からは

★MSXっていいっすね。やっぱり古い物は大切にしなくちゃ，影さんも，Dr.Dを大切に!!（静岡県浜松市・"JFF"14才）……【Dr.D：誰が古いもんだって。ワシはまだまだ若いもんには負けておらん。影：まあ，言わせておきましょう。】

《リスト1》Left or Rightのプログラム・リスト

```
100 '***************************
110 'Left or Right ver.1.1
120 '(C) 1996 ABCP software
130 '***************************
140 DEFSEG=0:POKE &H1775,5:CLS:CLEAR:A$=" Left":B$="Right ":C$="or"
150 FOR I=0 TO 9:LOCATE I,0:PRINT A$C$:WAIT 1:NEXT
160 FOR I=18 TO 25:LOCATE 43-I,0:PRINT B$:NEXT
170 FOR I=0 TO 2:LOCATE 9+(I=1),0:PRINT A$C$:FOR J=0 TO 50:NEXT:NEXT
180 LOCATE 14,0:PRINT " "C$
190 LOCATE 9,3:PRINT REV" PUSH ANY KEY ";
200 I$=INKEY$:I$=INPUT$(1)
210 CLS:I$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31):B$=CHR$(252)+CHR$(253)+I$+CHR$(254)+CHR$(255):C$="  "+I$+"  ":S=0
220
A$="10101013161CF8F0D01010102141818181FFFF8181818101101010131610CF8F0D01010102040FFFF828282828282FF
FF"
230 MODE 50,(18,4)-(42,27):MODE 50,(66,4)-(88,27)
240 FOR I=0 TO 2:LOCATE 20,1:PRINT MID$("Ready Set  Go!",I*5+1,5):WAIT 6:NEXT
250 LOCATE 20,1:PRINT "SCORE:    0"
260 LOCATE 21,2:PRINT USING "HIGH:#####";H
270 TIMER=0
280 Q=INT(RAN#*2):P=INT(RAN#*2)
290 FOR J=0 TO 3:DEFCHR$(252+J)=MID$(A$,J*12+1+Q*48,12):NEXT
300 LOCATE 4+P*8,1:PRINT B$
310 J=I:I=ASC(INKEY$):IF TIMER>300 GOTO 350 ELSE IF I=J OR ABS(I-44)-1 GOTO 310
320 IF (P=Q)*(I=43)+(P-Q)*(I=45) THEN S=S+10 ELSE S=S-20
330 LOCATE 26,1:PRINT USING "#####";S
340 LOCATE 4+P*8,1:PRINT C$:GOTO 280
350 MODE 50,(4,6)-(48,16):MODE 51,(5,7)-(47,15)
360 LOCATE 1,1:PRINT "TIME UP"
370 IF H<S THEN H=S:MODE 50,(52,14)-(114,24):MODE 51,(53,15)-(113,23):LOCATE 9,2:PRINT "HIGH SCORE";
380 I$=INKEY$:I$=INPUT$(1):IF I$<>CHR$(13) GOTO 380 ELSE 210
```

《リスト2》「ポケコンペイント」の改造プログラム・リスト

```
11 'BM'96/9 P123 ﾎﾟｹｺﾝﾍﾟｲﾝﾄ
12 '1996 (C) ｺｼﾞﾛ
13 'ﾎﾟｹｺﾝﾍﾟｲﾝﾄ ｾｰﾌﾞ ｺｳｿｸｶ ﾊﾟｯﾁ
14 '1996 (C) ABCP software
20 RESTORE#("F0"):A=&H630:FOR I=0 TO 3:FOR L=0 TO 1:READ# A$:Z=I*256+L*64:FOR J=0 TO 63:POKE
A+Z+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT:NEXT:NEXT
130 RESTORE#("F0"):A=&H630:FOR I=0 TO 3:FOR L=0 TO 1:Z=I*256+L*64:A$="":FOR J=0 TO
63:A$=A$+RIGHT$(HEX$(PEEK(A+Z+J)),2):NEXT:WRITE# A$:NEXT:NEXT:RETURN
```

じまるVRAMを読み書きしているだけです。ちなみに，このデータには原作とのデータの互換性は全くありません。ただし，アセンブラを使う人には，便利かもしれないですよ。

また，これは拙作の仕様ですが「ポケコンペイント」を入力する際には，まず，

CLEAR ,&HB7

とやって，マシン語書き込みが終了したときに

CLEAR ,&HB3

としてください。

この問題は，ダミーデータが書かれるかどうかの問題で，こじろさんに落ち度はありません。

今月のワンポイント・アドバイス（^^;）

何もいわずに，マニュアル・モードで，

DEFSEG=0

POKE &H16BB,(PEEK&H16BB) OR &H80

としてみましょう。電源を切るまでいろいろやってみてください。きっと得をしたような気分になるでしょう。

【参考文献】

1：「Z-1/FX-890P活用研究」（工学社）2：ABCPsoftware「MTOOL Ver.1.00」，（ポケコンジャーナル，'96年5月号，工学社）

Windows95パソコンを使ったポケコンのデータ転送

こじろ

FX-890Pを持っていてデータのバックアップができない人は，多いと思います。そこでWindows95を使ったデータの転送法を紹介します。

必要な機器

「FX-890Pシリーズ」と，専用インターフェイスユニット「FA-8」，とRS-232Cクロス・ケーブル（自分のパソコンに合う物）と，ポケコン接続ケーブル「SB-62」と，Windows95が動作するパソコンです（**写真1**）。

インターフェイスユニットはポケコンを売っているお店のかたに聞くか，発売元のカシオ計算機（〒163-02東京都新宿区西新宿2-6-1　TEL03-3347-4811）に問い合わせるとよいでしょう。

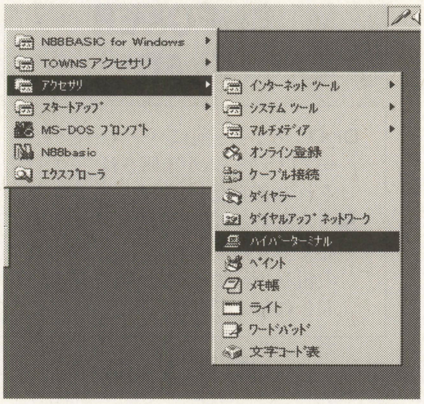
接続方法

接続はすべての電源を切ってから行なってください。今回は，パソコンのCOM1を使うのでCOM1に

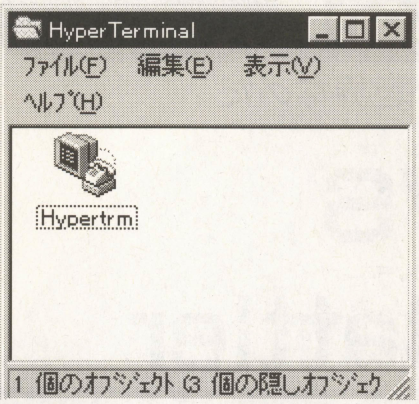
《写真1》ケーブルをセットしたようす

「ナムコ―名作ゲーム集――」「ナムコミュージアム」対応の名作ソフトの完全マニュアル。二千九百円

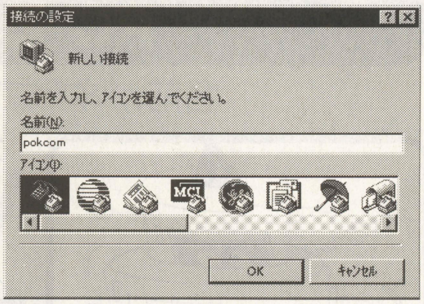
★「影さんのマジックボックス」は本当に，即，生かせて役に立ちます。たくさん応募があるなら，おしみなくどーんと記事のスペースを大きく，1ページで紹介してほしい!!（岐阜県美濃加茂市・**岩田善和24才**）……**【影：ぐはははは，グハハハハ。】**



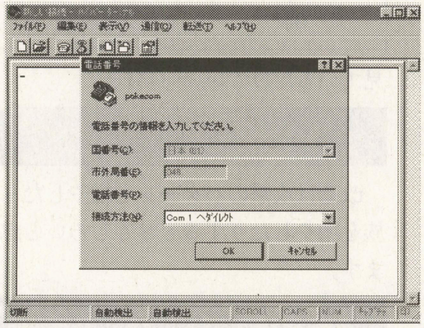
《写真2》「ハイパーターミナル」は「アクセサリ」の中にある



《写真3》「ハイパーターミナル」のアイコンをクリック



《写真4》「新しい接続」の名前付けと好みのアイコンを選ぶ



《写真5》接続方法はCom1を選択

RS-232Cケーブルを差し込んでください。電源はインターフェイスユニットから入れるようにしましょう。

設定方法

パソコンの設定方法はまずハイパーターミナルを起動させます（**写真2，3**）。つぎに名前とアイコンをきめます。適当なのをつけてください（**写真4**）。次は，電話番号情報を聞いてきますが，**写真5**のように一番下の接続方法を「COM1へダイレクト」にしてください。

プロパティは**写真6**のように，上から「4800」「8」「なし」「1」「なし」に設定しましょう。最後にファイルを選び，上書き保存で設定を保存してください。

ポケコンの設定方法はF.COMモードで**写真7**のように設定してください。

転送方法

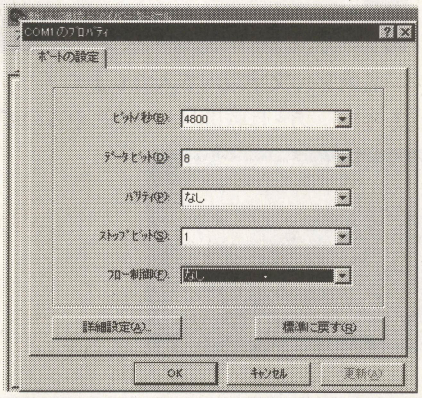
最初にマイコンピュータで使いたいドライブを選び，ファイルの「新規作成」でデータを保存する「ホルダ」を作ります。次に，ポケコン用に作ったハイパーターミナルを起動させ，転送の「テキストのキャプチャー」をクリックします（**写真8**）。ホルダはさきほど作ったものを選びます。

ポケコンはF.COMモードで自分の転送したいファイルを選び，Sキーを押してください。

その後「テキストのキャプチャー」を開始して，ポケコンのリターン・キーを押します（**写真9**）。終わったらキャプチャーを停止してください。

受信方法

こんどは，パソコンのワープロなどで作ったプログラム・リスト（テキスト・データ）をポケコンに転送してみます。



《写真6》ポートの設定画面

ポケコン側はF.COMモードで自分の受信したいファイルを選びLキーを押してください。ハイパーターミナルの「転送」の中の「テキストの送信」を選び，ポケコンのリターン・キーを押してから，パソコンのファイルを開くと勝手に転送してくれます。

さいごに

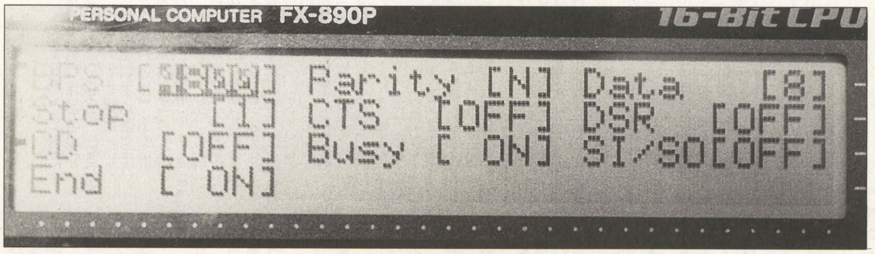
私のTOWNSにWin95をインストールしたら，Win3.1の「ターミナル」でデータの転送ができていたものが，Win95の「ハイパーターミナル」ではうまくいかなくて，いろいろトライしてみた結果の報告です。

テキスト・データとしてプログラムをやりとりすればうまくいくことがわかりました。

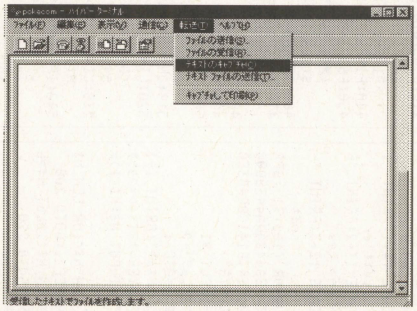
他にも良い方法を知っている人は，ぜひ誌上で教えてください。この実験はけっこうおもしろいので，みなさんも友人たちとぜひやってみてください。ポケコン用のフロッピーを作れるので，これでベーマガにも楽に投稿することもできますね。

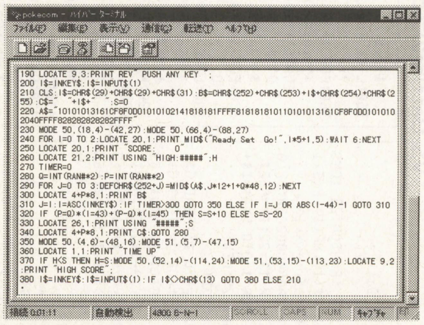
お詫びとお礼

ABCPsoftwareさんからのご指摘を編集部を通じて受け取りました。参考にしたものとしての表記をせずにたいへん申しわけありませんでした。お詫びします。さらに，役にたつ情報を記事にして教えていただき，たいへん感謝しています。今後ともベーマガ読者のポケコンファンのために，ぜひとも記事を掲載してください。　（こじろ）



《写真7》ポケコン側の設定

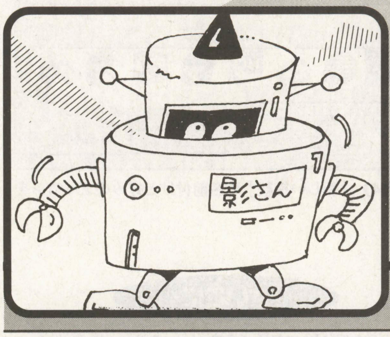

《写真8》「テキストのキャプチャー」でポケコンからのデータを受ける


《写真9》ABCPsoftwareさんのリストを転送してみた

★ぼくは，パソコンを買って，まだ1か月もたっていません。少し興味はあったけど，雲の上の存在だと思っていた。この本を読みはじめて買う決心がついた。ありがとうございました。（長崎県佐世保市・**林寛康15才**）……【**編**：何事もチャレンジ！がんばれー。】

PC-E500用

名前がすべての世界なのだ



VS（ブイ） Battler（バトラー）

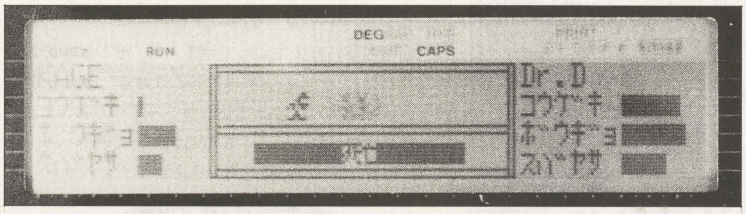
中川Soft

内 容

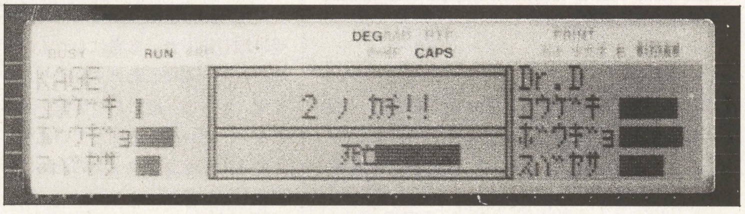
適当な名前を入力してその名前によって能力や種族が変わります。

遊びかた

名前を10文字以内で入力します（゜〃も含む）。あとは戦闘はかってにやるので見ているだけでいい（自動）。



▲《写真1》影 vs Dr.Dの戦い！影さん弱いねえ



▲《写真2》Dr.Dの圧勝だ。Dr.D「10年早いな，影くん」

CHECKER FLAG

Dr.D：ちょっと前にバーコードバトラーというゲームが市販されていたけど，それの名前版といったところかな。

編：入力する名前は別に本当の名前でなくても動きますから，最強の文字の組み合わせとか調べると楽しいかもしれないですね。

《第1表》主な変数

N$( )	名前
HP( )	生命力
P(,)	ステータス
G$(,)	グラフィック

改 造

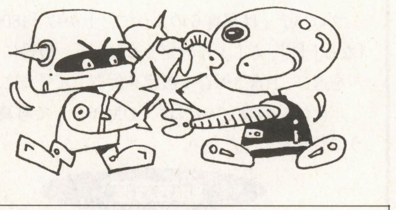
改造は攻撃のパターンを増やしたり種族を増やしたりするとおもしろいと思います。

その他の遊びかた

強いキャラクターをさがして戦わせたり，大会などを開いてもおもしろいと思います。

最後に

このゲームは半年前からつくってやっと完成したゲームで結構燃えるぞ（たぶん）!!



VS Battlerのプログラム・リスト

```
10:' VS Battler
20:' ショキ
30:CLEAR :RANDOMIZE :CLS
40:DIM N$(1),HP(1),P(3,1
   ),G$(13,1),X(1)
50:A$="000000000000":X(0
   )=14:X(1)=22:B$=CHR$
   31:FOR I=0TO 5:B$=B$+
   CHR$ 29:NEXT
60:'キャラサクセイ
70:FOR I=0TO 13:READ G$(
   I,0)::FOR J=0TO 9:G$(
   I,1)=G$(I,1)+MID$ (G$
   (I,0),19-J*2,2):NEXT
   :G$(I,0)=A$+G$(I,0):G
   $(I,1)=G$(I,1)+A$:NEX
   T
80:A$="            "
90:' タイトル
100:CLS :WIN=0:WAIT 0
110:LINE (65,0)-(70,15):
   LINE -(75,0)
120:LINE (60,0)-(70,15):
   LINE -(80,0)
130:LOCATE 14,1:PRINT ".
    S . Battler
140:LOCATE 13,2:PRINT "P
   ush any key
150:LOCATE 12,3:PRINT "
                soft
160:GCURSOR (105,31):GPR
   INT "3844BAAA4438000
   0001C147E141C00403E0
   01C007E"
170:I$=INPUT $1
180:'ナマエ ニュウリョク
190:FOR I=0TO 1
200:CLS :N$="":PRINT I+1
   ;"PLAYER ナマエヲイレテクダサ
   イ ";:INPUT N$:N$(I)=
   N$
210:IF LEN N$<1OR LEN N$
   >10BEEP 1:GOTO 200
220:IF LEN N$<10LET N$=N
   $+N$:GOTO 220
230:'データサクセイ
240:A=0:FOR J=1TO 10:A=A
   +ASC (MID$ (N$,J,1))
   :NEXT
250:FOR J=0TO 2:B=INT (A
   /(J+1))
260:IF B<100LET P(J,I)=B
    ELSE B=B-99:GOTO 26
   0
270:NEXT :HP(I)=99
280:B=INT (A/150)
290:IF B<3THEN P(3,I)=B
   ELSE B=B-3:GOTO 290
300:NEXT
310:'ヒョウジ
320:CLS
330:LINE (62,0)-(64,31),
   B:LINE (171,0)-(169,
   31),B
340:LINE (64,0)-(169,2),
   B:LINE (64,17)-(169,
   19),B
350:LINE (64,29)-(169,31
   ),B
360:FOR I=0TO 1:LOCATE I
   *29,0:PRINT N$(I):LO
   CATE I*29,1:PRINT "コ
   ウゲキ "+B$+"ボウギョ"+B
   $+"スバヤサ ":NEXT
370:FOR I=0TO 1:FOR J=0T
   O 2
380:LINE (36+I*174,J*8+9
   )-(36+I*174+P(J,I)/4
   ,J*8+14),BF
390:NEXT :NEXT
400:LINE (77,22)-(154,27
   ),BF:GCURSOR (110,28
   ):GPRINT "522A1E023E
   4A4A047C464444":J=0
410:'バトル カイシ
420:WAIT 50:LOCATE 16,1:
   PRINT "FIGHT !!":WAI
   T 0:LOCATE 16,1:PRIN
   T A$
430:P2=-(P(2,0)<P(2,1)):
   IF P(2,0)=P(2,1)LET
   P1=RND 2-1
440:P1=P2:P2=1-P2
450:FOR I=0TO 1:GCURSOR
   (X(I)*6,15):GPRINT G
   $(P(3,I)*4,I):NEXT
460:IF RND 5=1THEN 630
470:X=X(P1):G=P(3,P1)*4:
   GOSUB 570:GOSUB 590
480:IF P<1LET P=RND 3-1
490:HP(P2)=HP(P2)-P
500:IF HP(P2)<0LET HP(P2
   )=0
510:ON -(P1=0)GOTO 530
520:LINE (76,22)-(109-HP
   (0)/3,27),R,BF:GOTO
   540
530:LINE (155,22)-(122+H
   P(1)/3,27),R,BF
540:IF HP(P2)=0LOCATE 15
   ,1:PRINT P1+1;"ノ カチ!
   !":I$=INPUT $1:GOTO
   100
550:WAIT 0:LOCATE 14,1:P
   RINT A$:GOTO 440
554:IF RND P(2,P1)>RND P
   (2,P2) AND RND 5=1LE
   T P2=1-P2
560:'イドウ
570:WAIT 5:FOR I=0TO 4:X
   =X+(P1=1)*2+1:GCURSO
   R (X*6,15):GPRINT G$
   (G,P1):NEXT :RETURN
580:'コウゲキ
590:GCURSOR (X*6,15):GPR
   INT G$(P(3,P1)*4+RND
    2,P1):GCURSOR (X(P2
   )*6,15):GPRINT G$(P(
   3,P2)*4+3,P2):BEEP 1
   ,220,10
600:P=INT (((P(0,P1)*3-P
   (1,P2)/2)+RND 20)/10
   )
620:RETURN
630:ON P(3,P1)+1GOTO 640
   ,670,640
640:X=X(P1)-(P1=0)*3-1.5
   :G=12-(P(3,P1)=2):GO
   SUB 570:BEEP 1,200,1
   5:GCURSOR (X(P2)*6,1
   5):GPRINT G$(P(3,P2)
   *4+3,P2)
650:IF P(3,P1)=0LET P=IN
   T (RND 20+P(0,P1)/5)
    ELSE P=RND 30
660:GOTO 480
670:X=X(P1):G=4:GOSUB 57
   0:P=0:FOR I=0TO RND
   10:GCURSOR (X*6-(P1=
   0)*8-4,15):GPRINT G$
   (4+J,P1)
680:P=P+RND 5:J=-(J=0):B
   EEP 1,200,J*10+5:NEX
   T :GCURSOR (X(P2)*6,
   15):GPRINT G$(P(3,P2
   )*4+3,P2)
690:GOTO 480
700:'DATA
710:DATA 00000080443E548
   81F08,80443E54B81010
   101000,000000A0543E2
   4101008,20702070A850
   88880000'ニンゲン
720:DATA 9088D864CE9B9B0
   A0000,80A0D070D8889C
   3E3614,60101C6EDB9BC
   A406020,0C1E103E2C30
   281438EE'ショクブツ
730:DATA BC5E47E8F93BF7D
   61000,16D7FB3DFCEB47
   5E4C20,80BC4EC7F438F
   AD62E0C,006EE7DBDCCC
   9F7CB636'ドラゴン
740:DATA 000000008181665
   A2418,0000183C38563C
   7A2C18'ヒッサツワザ
```

「楽しいパソコン教室」ベーマガ連載のマンガとBASICによるパソコン活用BOOK 3.5FD付き 千八百円

★「特選プログラム」に掲載されると，原稿料はいくらもらえるのですか？（愛知県名古屋市・11月号掲載予定の人21才）……【編：税込みで1万円です。長くても短くても1本のプログラムとしてみていますので，これからも，ビシバシ投稿してください。】

ザ☆ゲーム ミュージック プログラム

PC-9801＋FM音源用

TRIGON（トライゴン）
〜Strudy Wings〜

©コナミ

●渡邊竜一

内　容

TRIGONより「Strudy Wings」(St.3&4BGM)です。なかなか良い曲なので，98+サウンドボードで作ってみました。

プログラムについて

FMでメロディー，ベース＋ハイハット，ドラム，SSGでコーラス&ドラム，ハーモニー，ハーモニー&ドラムのように振り分けました。FMとSSGのバランスが悪い場合は，170行のVOL＝1の値を変えることによって，音量を調節することができます。

この曲のFM3ch（ドラム）のパートでは，マクロルーチン＊EXを使用して，ノイーズカット＋音色切り替えや，コーラスの音量設定をしているので，遅い機種の場合，曲が始まるまで，少し時間がかかります。(286-10MHzで5秒くらい）また，1290行のGOSUB＊EXの後に，PRINT C(I)を追加してRUNすると，マクロルーチンを使わない場合に，入力するMMLを見ることができます。

苦労した点

ハーモニーに，SSG2音重ねたため，ハイハットのチャンネルが足りなくなったので，ベースとハイハットを，同時に出すように変更しました。そのため，ベースのリストが多少見ずらいと思います。また，楽譜が一部違っていたため，過去に掲載されたX68k用の，ハーモニーのMMLの一部を参考にさせてもらいました。

その他

以前ベーマガに掲載されたX68kのトライゴンでは，FM7音＋MIDI11音も使用していました。一度聴いてみたいですねー。98でも86ボード＋MIDI音源を使用できるドライバがほしい!!

★参考にしたもの

- トライゴンの基板のサウンドテスト (Konami)
- ベーマガ1991年2月号付録の楽譜
- ベーマガ1991年3月号X68kのトライゴン3&4StBGM（M，Hさん）
- Silpheed☆さんのプログラムリスト

★ GORRY先生より一言

毎度書いているような気がしますが「ユーザー数は多いがパワー不足で盛りあがらない」のが98です。制作中のMIDI-MMLシステムが完成すれば，98ユーザーも元気になると思うのですが…。

曲はYM-2203最盛期を思わせるデキです。今や貧弱になりつつある98用DOSゲームでしか聴けなくなり，少々さみしいですね。

制作中MIDI-MMLについては，以下ホームページを参照してください。
http://www.shonan-inet.or.jp/〜gorry/

TRIGON〜Strudy Wings〜のミュージック・プログラム・リスト

```
100 '(c) Konami [ TRIGON -- Strudy Wings -- ] ( Stage 3,4 BGM )
110 'Programed by R.Watanabe. [ EX,VSET ] 96/01/25
120 CLEAR,&H8E00 : Z=3000 : PLAY ALLOC Z,Z,Z,Z,Z,Z
130 DEFINT A-Z : DEFSTR A-G,M : OPTION BASE 0
140 DIM A(19),B(19),C(19),D(19),E(19),F(19),G(19),M(19),T(4,9),T1(4,9)
150 DIM T2(4,9),T3(4,9),T4(4,9),T5(4,9),T6(4,9),T7(4,9),T8(4,9),T9(4,9)
160 '----- [ Voice Data ] -----
170 VOL=1 'FM ch Volume (Max 5)
180 GOSUB*VSET:FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:T1(I,J)=T(I,J):NEXT J,I:VOICE 1,T1
190 DATA  62,  15,   1,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0 'Main
200 DATA   2,  27,  31,  15,  14, 100,   0,   0,   3,   0
210 DATA   9,  25,  11,  15,   0, 100,   2,   0,   0,   0
220 DATA   7,  18,  11,  14,   0, 100,   0,   0,   1,   0
230 DATA   5,  27,   8,  15,  10,  97,   0,   0,  -1,   0
240 GOSUB*VSET:FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:T2(I,J)=T(I,J):NEXT J,I:VOICE 2,T2
250 DATA  60,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0 'S.drum + Cymbal-
260 DATA   0,  29,   0,  15,  11, 115,   0,  15,   0,   0
270 DATA   0,  19,  29,   7,  10, 112,   1,   6,   0,   0
280 DATA   0,  31,   7,   3,  15, 115,   0,   3,   0,   0
290 DATA   0,  31,  16,   0,  15, 113,   0,   1,   0,   0
300 GOSUB*VSET:FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:T3(I,J)=T(I,J):NEXT J,I:VOICE 3,T3
310 DATA  60,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0 'Bass + Hi-Hat
320 DATA   0,  11,  11,  14,  10, 127,   0,   0,   0,   0
330 DATA   0,  31,  11,  12,   0,  98,   0,   1,  -2,   0
340 DATA   0,  20,  31,  15,   0, 117,   0,   0,   5,   0
```

★最近，秋葉原にサラリーマンの姿が多くなった。なぜだと思いますか？影さんも…毎日店をのぞいてたりして…!?（埼玉県越谷市・古泉英義20才）……【編：編集部では毎日かならず1人は秋葉原に行っています。グラサンの中年男を見たら要注意!!】

```
350 DATA   0,  20,  21,  12,   0,  99,   0,   0,   0,   0
360 VOICE COPY 3,T4 : T4(0,1)=3 : VOICE 4,T4  ' Hi-Hat
370 GOSUB*VSET:FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:T5(I,J)=T(I,J):NEXT J,I:VOICE 5,T5
380 DATA  60,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0 'Bass + Cymbal
390 DATA   0,  29,   0,  15,  11, 115,   0,  15,   0,   0
400 DATA   0,  19,  29,   7,  10, 105,   1,   6,   0,   0
410 DATA   0,  20,  31,  15,   0, 117,   0,   0,   5,   0
420 DATA   0,  20,  21,  12,   0,  99,   0,   0,   0,   0
430 GOSUB*VSET:FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:T6(I,J)=T(I,J):NEXT J,I:VOICE 6,T6
440 DATA  62,  15,   0,   1,2000, -80,   0,  10,   0,   0 'Bass Drum
450 DATA   0,  31,  31,   0,   0, 118,   0,  15,   0,   0
460 DATA   0,   5,  12,   7,   3,  95,   0,   4,   0,   0
470 DATA   0,   6,   7,  12,   9, 100,   0,   0,   3,   0
480 DATA   0,  16,   7,  12,  12, 115,   0,   0,   7,   0
490 GOSUB*VSET:FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:T7(I,J)=T(I,J):NEXT J,I:VOICE 7,T7
500 DATA  60,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0 'Snare Drum
510 DATA   0,  26,  31,  13,  15, 115,   0,  14,   0,   0
520 DATA   0,  16,  15,   7,  13, 105,   0,   2,   0,   0
530 DATA   0,  31,   7,   3,  15, 115,   0,   3,   0,   0
540 DATA   0,  31,  16,   0,  15, 113,   0,   1,   0,   0
550 GOSUB*VSET:FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:T8(I,J)=T(I,J):NEXT J,I:VOICE 8,T8
560 DATA  62,  15,   0,   1,1000, -80,   0,  10,   0,   0 'Tom
570 DATA   0,  27,  31,  11,  14, 101,   1,   0,   0,   0
580 DATA   0,  10,  28,  14,   4,  99,   1,   0,   0,   0
590 DATA   0,   7,  30,   1,   1, 111,   0,   0,   0,   0
600 DATA   0,  16,  29,   1,   1, 122,   1,   0,   0,   0
610 VOICE 9,T9 ' Noise Cutter
620 '----- [ 1ch Merody ] -----
630 A="T186MB O7L12Q8@9@1" : A(1)="C<B->CG2C<B->CF2C2"
640 A(2)="E-2.<A->CE-F2D2" : A(3)=A(1) : A(4)="E-2.<A->CE-F2B-2"
650 A(5)="<E-2.<A->CE-B-6A-6G6F6E-6F6" : A(6)="D1C2<B-4B->CD"
660 A(7)="E-2.<A->CE-G4 CE-GB-6A-6B-6" : A(8)=">C2.<B>CD^1"
670 A(9)="E-B-GA-2 A-GFE-4E-FGF4<B-4>"
680 A(10)="E-B-GA-2 A-GFE-4E-FGF6B-^4" : A(11)=A(9)
690 A(12)="E-B-GA-2 A-GF >E-4 E-<A->E-F6<B-^4"
700 A(13)="E-4E-DC D4DC<B->C6C6D6E-4E-D<B->" : A(15)=A(13)
710 A(14)="CRG^4 CRG^4 C1" : A(16)="CRG^4 CRG^4 >C1<"
720 '----- [ 2ch Bass , Hi-Hat , Cymbal ] -----
730 B1="CGC>C<C" : B2="<F>C<F>F<F>" : B3="<A->E-<A->A-<A->"
740 B4="<B->F<B->B-<B->" : B5="<F>C<F>E-<F>" : B10="CGCGC>C<"
750 B6="<G>D<G>F<G>D<G>D<G>G<G>@5D@3"
760 B7="E-@4E-@3E->E-<E->@5E-@3< E-@4E-@3E->E-<@5E-@3>E-<"
770 B8="CGCG@5C@3>C<" : B9="<A->E-<A->E-<@5A-@3>E-<B->F<B->F<@5B-@3>F"
780 B="T186MB O4L12Q5@9@3"
790 B(1)=B1+"G "+B1+"@5G @3"+B2+"C"+B2+"C"
800 B(2)=B3+"E-"+B3+"@5E-@3"+B4+"F"+B4+"@5F@3" : B(3)=B(1)
810 B(4)=B3+"E-"+B3+"@5E-@3"+B4+"F"+"<B->D<B->F<B->B-"
820 B(5)=B5+"C "+B2+"@5C @3"+B5+"C"+B2+"C"
830 B(6)=B6+B6 : B(7)=B(5) : B(8)=B(6)
840 B(9)=B7+"C@4C@3C>C<C>C< D@4D@3D>D<D>@5D@3<" : B(10)=B(9) : B(11)=B(9)
850 B(12)=B7+"C@4C@3CGC>C< D@4D@3DB-D>D<" : B(13)=B9+B8+B8
860 B(14)="<A->A-<A->A-<A->A-<B->B-<B->B-<B->B-"+B10+"CGCGC>@5C@3<"
870 B(15)=B9+"CGCG@5C@3B-"+B8
880 B(16)="<A->E-<A->E-<A->A-<B->F<B->F<B->B-"+B10+"@5C@3>C<@5C@3>C<@5C@3>C<"
890 '----- [ 3ch Drums ] -----
900 C1="%12ARR(E)RR%11ARA%10(E)RR" : C2="%12ARR(E)RR%11ARA%10(ERE)"
910 C3="%12ARR(E)RR%11ARA%10(EEE)" : C4="ARA(E)RRARA(EEE)"
920 C5="ARR(ERREEEEEE)"            : C6="%12AAR%11/E4)%12AAA%11/E4)"
930 C="T186MB O4L12Q8@9@6" : C(1)=C1+C2 : C(2)=C1+C3 : C(3)=C(1)
940 C(4)=C1+"%12ARA(ERR%11EEE&>%10G24G24FC)<" : C(5)=C(1) : C(6)=C(2)
950 C(7)=C(1)  : C(8)=C1+"%12ARR(ERR%11EEE%10EEE)" : C(9)=C4+C5
960 C(10)=C(9) : C(11)=C(9) : C(12)=C4+"(EEEEEE24E24EREEEE)"
970 C(13)="%12ARR%11(E)RR %12ARR%11(EE)R %12ARR%11(E)RR %12ARR%11(EEE)"
980 C(14)=C6+"%12AAA(ERR%11EEE24E24%10EEE)" : C(15)=C(13)
990 C(16)=C6+"%12(E24E24EEEEE&>%11FGC%10FGC)<"
1000 '----- [ 4ch Chorus , Drum ] -----
1010 D1="Y7,149V14@WV13@WV12@WV11@WY7,184" : D2="R4"+D1+"R4R6"+D1+"R4R6"+D1
1020 D="T186MB O4L12Y6,31" : D(1)="G1>C1<" : D(2)="G1B-1" : D(3)=D(1)
1030 D(4)=D(2) : D(5)=D(2) : D(6)=">C1<G1" : D(7)=D(2) : D(8)=">C1D1<"
1040 D(9)="L48"+D2+"R4R6"+D1+"R6" : D(10)=D(9) : D(11)=D(9)
1050 D(12)=D2+"R6"+D1+"R12"+D1+"R12"+D1+"R12"
1060 D(13)="O5G2F2E-2D2" : D(14)="C2<B-2>C1"
1070 D(15)=D(13) : D(16)="C2D2C1<"
1080 '----- [ 5ch Harmony ] -----
1090 E="T186MB O4L12" : E(1)="V11R4CG>C^4V10CCD V11E-6DRC<B->V10C2<"
1100 E(2)="V11A->CV10G2.^12 V11GFDFD<B-> V10D<B-FB-FD" : E(3)=E(1)
1110 E(4)="V12 >C6<E-A-B->C^4 V11 <E-A->C V12 D6<FB->CD^4 V11 DFB-<"
1120 E(5)="DE-E-^2DE-E-^ 4DE-E-E-6F6G6"
1130 E(6)="D4G>V12CE-B-A-GFE-FV11 <C2<B-4B->CD"
1140 E(7)="DE-E-^2DE-E-^ 4E-FGF4E-4" : E(8)="F1 B-2.B->CD<<"
1150 E(9)="V12B-RB->E-2 E-FG G4GFE-F4D4<"
1160 E(10)="B-RB->E-2 E-FG G4GFE-F4B-4<" : E(11)=E(9)
1170 E(12)="B-RB->E-2 E-FG GE-B-E->E-<B->D<B->FDB-F<"
1180 E(13)="G6GV11GFV10E-V12F6FV11FE-V10D V12E-6E-6V11F6G4V12GFD"
1190 E(14)="C6V11D6V10E-6V12F6V11D6<V10B-6 >V11C2>V12CCCCCC<"
1200 E(15)=E(13) : E(16)="V11E-R>V12C^4<V11FR>V12C^4 C1<"
1210 '---- [ 6ch Hamony , Drum ] -----
1220 FOR I=1 TO 16 : F(I)=E(I) : NEXT I
1230 F1="L48V14@WV13@WV12@WV11@W"
1240 F2="V12B-RB->"+F1+"V12E-4^6"+F1+"L12FG"
1250 F(9)=F2+"G4"+F1+"V12L12FE-F4<"+F1+"R6L12" : F(10)=F(9) : F(11)=F(9)
1260 F(12)=F2+"GE-B-"+F1+"L12>E-<B-"+F1+"B-12>"+F1+"D12"+F1+"L12F<"
1270 '----- [ Play ] -----
1280 VOICE LFO 6,1,1,60,60,0,6 : VOICE LFO 4,0,12,10000,100,100,2
1290 PLAY A,B,C,D,E,E : FOR I=1 TO 16 : GOSUB*EX : NEXT I
1300 FOR I=1 TO 16 : PLAY A(I),B(I),C(I),D(I),E(I),F(I) : NEXT I
1310 IF STATUS PLAY(-1)<=20 THEN GOTO 1300 ELSE 1310
1320 *EX '----- [ Expand ] -----
1330 L=LEN(C(I)) : FOR K=1 TO L : M=MID$(C(I),K,1)
1340 IF M="(" THEN M="@9@7"
1350 IF M=")" THEN M="@9@6"
1360 IF M="/" THEN M="@9@2"
1370 IF M="&" THEN M="@9@8"
1380 IF M="%" THEN M="Y8," '4ch Volume
1390 M(I)=M(I)+M : NEXT K : C(I)=M(I) : RETURN
1400 *VSET '----- [ FM ch Volume ] -----
1410 FOR I=0 TO 4 : FOR J=0 TO 9 : READ T(I,J)
1420 IF (I=2 OR I=4) AND J=5 THEN T(I,J)=T(I,J)+VOL
1430 NEXT J,I : RETURN
```

★投稿プログラムは「Klik&Play」も対象に入りますか？　もしそうだったら，バンバン送るけど…。(高知県香美郡・**公文勇喜15才**)……【**影**:投稿してもOKです。*バン!バン!*送ってね。*バン!バン!*シューティング・ゲームなんかがいいかな。】

「オリジナル・ゲーム・グランプリ」ベーマガ連動のCD-ROM本。オリジナル・ゲーム満載で、CD-ROM付き絶対買い得！　九百八十円

ザ☆ゲーム ミュージック プログラム

X68000＋NAGDRV2＋GS音源用

真・女神転生
～銀 座～

©アトラス

●上古仁志

お久し振りです

いやーども，そろそろ新譜でもと思いつつある上古です。プログレが個人的に好きです。

さて，話は変わって曲のほうですが，真・女神転生で「銀座」です。

プログラム

マクロをかなり使っています。頻度はそれほど高くないんですが，まぁ確実にリストは短くなっています。結構見にくくなってしまいましたが。

あと，リズムパートに変更点と，ベンド情報がちょっと多いのでカウント間違わないように。

他には6，7トラックと8，9トラックが似ているのでコピーすれば楽でしょう。ただシンクロ番号とパン，そしてマクロの“i”等が違うので注意して見てください。

アレンジ

これぞメガテンという無機質な感じをあえて壊し，メロディックにしてみました。しかしメガテンぽさを程良く残し，ソロ2楽章を始めに，バンドっぽく仕上げたつもりです。どうでしょうか？ちなみにソロは4コードしか使っていません。

ソロからリフへの繋ぎや，メロライン等我ながら上手くいったと思っています。けれども，最後の終わりかたで，サビの後リフに戻るかどうか迷いましたが，結局こうなりました。期待を裏切られた（うわっ！と思った）人，ゴメン。

余談のコーナー

ドバルNo.1をやりました。思ってたより面白いスね，コレ。腰の捻り具合がよく表現されてるということと，360度の攻防が意外に楽しいということです（なんか発明将軍ダウンタウンに出てくる奴みたいな口調になってしまった）。

スマッシュコートほしいなー。ぷう。

次回予告

なぁんにも予定ありません。本当に無いのは今回初めてです。新作そろそろ行きますか？オープニングでも言ったとおりに。

★参考にしたもの

・真・女神転生のCD

GORRY先生より一言

力作です。びっちりとまっ黒で長いリストですが，がんばって打ち込んでください。

ソロパートに「とってつけたような感じ」というか，「自分の趣味だけに走っている感じ」というか，そんなところから来たかのようなミスマッチ感があります。みなさんはどう感じるでしょうか。

真・女神転生～銀座～のミュージック・プログラム・リスト

```
=============== sddsl_L16.ms ===============
* --- sddsl_L16.ms ----------------------------------------------------------
#title          - 銀座 - [ 真・女神転生 ]
#composer       増子 司
#programmer     上古 仁志 [ 1996.9.2. ]
#midi-module    Roland SC-55 (GS)
#tempo-mode     TURE
#octave-x-mode  TRUE
#volume-x-mode  TRUE
#q-mode         TRUE
#volume-sens    8

* ------ MIDI Sound Module Initialize. ---------------------------------------
00 CH01 t255 E2:RA E2:UR 8,2 E2:UR 9,1    r8    * Reset All. Change R.P.(8,9ch)
00 E2:ER 2,4,2,127,96,64,64               r8    * Effect Reverb.
00 E2:EC 6,4,  127,64,64                  r8    * Effect Chorus.
00 E2:PR 5,2,2,2,2,2,2,2,4,1,0,0,0,0,0,0 r8    * Voice Reserve.
00 E2:MS 64,22,19,0 E2:MS 64,23,19,0      r4    * Mono/Poly Mode. (6,7ch - Mono)

00 t180 r4 S1 S2 S3 S4 S6 S8 S10 S12 S14 S15
* ------ Rhythm Section. -----------------------------------------------------
01 CH8  @16 l16 V95  v100 CC$5B,57 CC$5D,17 MM1
02 CH9  @32 l16 V100 v84  CC$5B,34 CC$5D,17 MM1
03 CH10     l16 V95  v28  CC$5B,40 CC$5D,34 MM1
01 MSx,"CC$63," MSy,"CC$62," MSz,"CC$6,"
02 MSx,"CC$63," MSy,"CC$62," MSz,"CC$6,"
* ------ Picth Level. -------------------------------
01 x24 y28 z61 x24 y36 z64 x24 y40 z61 x24 y52 z61    * Slap. Kick. Snare. Cymbal.
02 x24 y41 z60 x24 y43 z60 x24 y45 z60                * L. M. H. - Tom.
02 x24 y42 z78 x24 y44 z63 x24 y46 z78                * Close. Pedal. Open. - Hi-hat.
02 x24 y49 z63 x24 y57 z63 x24 y59 z61                * Cymbal. - Crash 1.2. Ride.
* ------ TVA Level. ---------------------------------
01 x26 y28 z84 x26 y36 z96 x26 y52 z92                * Slap. Kick. Cymbal.
* ------ Panpot. ------------------------------------
01 x28 y28 z64 x28 y36 z64 x28 y40 z64 x28 y52 z64    * ( Picth Level と同じ )
02 x28 y41 z99 x28 y43 z64 x28 y45 z29                * (        同上        )
02 x28 y42 z64 x28 y44 z99 x28 y46 z64                * (        同上        )
02 x28 y49 z44 x28 y57 z84 x28 y59 z32                * (        同上        )
* ------ Reverb. ------------------------------------
01 x29 y28 z84 x29 y36 z116x29 y40 z84 x29 y52 z127   * ( Picth Level と同じ )
02 x29 y41 z84 x29 y43 z84 x29 y45 z84                * (        同上        )
02 x29 y42 z84 x29 y44 z84 x29 y46 z84                * (        同上        )
02 x29 y49 z84 x29 y57 z84 x29 y59 z84                * (        同上        )

* ------ Drums.1 -----------------------------------
01 MSb,"n36," MSs,"n28,0n40,"              * Kick.(Bass) Snare. & Slap.
01 MSc,"n52,0       n28,0n40,"              * Snare. & Slap. & Cymbal.
01 MSx,"V45" MSz,"V95" W r1
01 [ b1 r2...))b32b32(( ] [b2]4 }20b4{10b4{5b4{5b4z [sss4]4rrbbs8.xs32s32z [ l8
01 [b4s4bb/s4]8 s.xs32s32z [b4s4bb s4]6 b4sb4bl16sss8 s8bbs8b8ssb8s8bb l8
01 [ [ [b4sb4bsb]3 / bs[xbzs]3 ] / sbbsbb16b16c.xs32s32z ] l16 bbs8s8b8s8b8s8bb l8
01 [ b4s4bbsb [bbs]bs ] bbs4bbsb16b16 bbsb16b16bssb bbsbb16b16sss l16
01 s8bbs8b8ssbbs8b8 / sss4sss8bbs8.xs32s32z
```

★新しいパソコンを買ったが，エラーが発生したので，電源を切ったら，Windows95がどこかに，ぶっ飛んでいった。くそ～!!（滋賀県東浅井郡・清水達也15才）…【編：Ctrl Shift Alt（98ではGRPH）キーを同時に押してDel（削除）キーを押すとプログラムの強制終了ができますよ!】

「インターネット／パソコン通信BBS電話帳1996年春・夏号」パソコン通信局情報に加えインターネットのホームページ情報を満載 CD-ROM付き 二千九百円

```
01 [ b1 r2...))b32b32(( b1 / r2b2 ] b2b4.xssz
01 [b2]6 ))b8s8s8(b8s8s8(b8s8 b2b2  b2b4.xssz }20b4{10b4{5b4{5b4z
01 sss4sss4sss8& r8sss4.bbs8.xs32s32z ] sss4sss8bbs8xs8z l8
;
01 [ cbs4bbs4 b4sb4bsc   b4s4bbs4 b4sb4bsc
01   bbs4bbs4 b4sb4bsb / b4s4bbs4 b4sb4bss ]4 b4s4bbsb l12 ))sss((bbb)sss(bbb l8
01 [ b4b4s4b)s( b)s(bs)s4(sxs16s16z ]3 b4b4)ss(bb [sbb]cxs16s16z
01 [ b}32s{32b4s4.}32s{32 b}32s{32b4sxszb / }32s{32 ]3  xs16s16z
01 b2b2 b16b16[s^96]b^48s^48[sr24]3 l16
;
01 [ b1 r2...))b32b32(( b1 / r2b2 ] [ b2b4.xssz /
01 [b2]6 ))[b8s8s8(]b8s8     b2b2 ] }20b4{10b4{5b4{5b4z [sss4]4rrbbs8.xs32s32z l8
01 [b4s4bb/s4]8 s.xs32s32z [b4s4bb s4]6 b4sb4bl16sss8 s8bbs8b8ssb8s8bb l8
01 [ [ [b4sb4bsb]3 / bs[xbzs]3 ] / sbbsbb16b16c.xs32s32z ] l16 bbs8s8b8s8b8s8bb l8
01 [ [ b4s4bbsb [bbs]bs ] bbs4bbsb16b16 bbsb16b16bssb
01 bbsbb16b16sss l16 s8bbs8b8ssbbs8b8 / ssc8s8b8)[s8^48]([s8^48] ] sss4sss8bbc4 [r1]4

* ------ Drums.2 ------------------------------------------
02 MSc,"n41," MSd,"n43," MSe,"n45,"     * L.M.H. - Tom
02 W r1
02 [r1]3 r2...))e32c32(( d1 r1 r1 [eed4ccd4]r8edc4 [
02 [ [r1]3 r4.eed8d4c8 / [r1]3 r2e8d8c4 ] [r1] r2d8edc4 r2eed8c4 l8
02 [ [ [r1]3 / re4d4c4c ] / cedced16d16cc ] l16 ddc8c8e8d8c8e8dc l8
02 [r1]4 eecddcl16dced [c8c4ed] c4.e4.d4 c1 / eed4ccd8eed4 l8
02 ) [ d1 r2...)e32c32( / d1 r4.ee2 ] d^2edc e4e4d4c4
02 [ ) r4.c4.ee rd4cee4/c r4.e4.ed ( cedce8d16d16cd ] )c16c16 d4d4(d4d4
02 ( l16 [eed4ccd4]r8edc4 ] eed4ccd8eed)edc(
;
02 [ [ r1 r4.eed8d4c8 ] r1 r2e8d8c4 r2e8e8d8c8 / [edc]eed8d8c8d8 ]4
02 l12 [edc]eed((edc)) l8 [ [ d4d4r2 ]6 / d4d4c4ed cedced16d16cc ]
02 [ccdd] d16d16c^96c^96e^48d^48c^24e^24d16c16^24
;
02 ) [ d1 r2...)e32c32( / d1 r4.ee2 ] d^2edc e4e4d4c4
02 [ ) r4.c4.ee rd4cee4/c r4.e4.e8d8 ( [c8e8d8]c8d8 ] )c16c16 d4d4(d4d4
02 ( l16 [eed4ccd4]r8edc4
02 [ [r1]3 r4.eed8d4c8 / [r1]3 r2e8d8c4 ] [r1] r2d8edc4 r2eed8c4 l8
02 [ [ [r1]3 / re4d4c4c ] / cedced16d16c4 ] l16 ddc8c8e8d8c8e8dc l8
02 [ [r1]4 eecddcl16dced [c8c4ed] c4.e4.d4 c1
02 / eed8d4e8^48[d8^48]c8^48 ] eed4ccd8eed4 [r1]4

* ------ Percussion. ------------------------------------
03 MSc,"n42," MSd,"n44," MSo,"n46,"     * C. P. O. Hi-hat.
03 MSs,"n57," MSa,"n49," MSb,"n59,"     * C1.C2.R. Cymbal.
03 W r1
03 [ [c8(1]8 / c32c32c[(1c8]3(1 [c8(2]4 ] [c8(1]d(1d(1 [c8(1]o8(14cco8)8 l4
03 cccc)24 [o(4]4 (2o(6o(4o(4o l16 v62 scc4ccc4cco8 ddccs4.cca4 l8 [
03 [ s4)o4([o4)o4(]5 o4cc16c16coco / a4)o4([o4)o4(]5 oc16c16ocococ ]
03   a4)o4([o4)o4(]o4a4 s4c4c4c4 ((o)c)cc16c16coco l16
03 [ s8cc[b8cc]7   s8cc[b8cc]3 / (o)c[b8d8]3c8 ] l8 sbcbbca4 l16
03 [ s8cc[b8cc]7 / s8cc[b8cc]3   (o)c[b8d8]3c8 ] s4b4ococb4 l8 sc[bc]3 sco4cco4 o[c]5o4
03 aco4cco4 ))o4(o4(o4(o4) s4)o4([o4)o4(]3 a4)o4(o4(o4) s4d4d4o4 l16 adc4ddo8cca4 l4 /
03 [ sd2d   rdrd / ad2d rdrd ] av48[o(4]3 v62o(6o[(4o] v62
03 [ sd2d / rdrd   ad2d rdrd ]  v44[o(4]4 v62a(6o[(4o] v62
03 l16 scc4ccc4cco8 ddccs4.cca4 ] l4 v62
;
03 [ s)o([o)o(]o)o16c16(a8 [o)o(]3o)o16c16(s8 / [o)o(]4 a)o(o(o)
03 [c16o16c8/c]o8a8 ]4 o8c8(a8)c16c16[o)o(]3 a)o(o(o) l8 s4fdfdfd
03 [ s4)bb(b4o4 b2b2 a4)bb(b4o4 b2b2 ]
03 [ s4)bb(o4c4 o4)o4(o4(o4) / a4)bb(o4c4 o4)o4(o4(o4) ]
03 aoc4coc4 sd16c16^96)b^96d^48(b^48c^24(b^24d^24) l4
;
03 [´sd2d   rdrd / ad2d rdrd ] av48[o(4]3 v62o(6o[(4o] v62
03 [ sd2d / rdrd   ad2d rdrd ]  v44[o(4]4 v62a(6o[(4o] v62
03 l16 scc4ccc4cco8 ddccs4.cca4 l8
03 [ s4)o4([o4)o4(]5 o4cc16c16coco / a4)o4([o4)o4(]5 oc16c16ocococ ]
03   a4)o4([o4)o4(]o4a4 s4c4c4c4 ((o)c)cc16c16coco l16
03 [ s8cc[b8cc]7   s8cc[b8cc]3 / (o)c[b8d8]3c8 ] l8 sbcbbca4 l16
03 [ s8cc[b8cc]7 / s8cc[b8cc]3   (o)c[b8d8]3c8 ] s4b4ococb4 l8 sc[b))b((]3
03 sco4cco4 [ o[c]5o4 aco4cco4 ))o4(o4(o4(o4) s4)o4([o4)o4(]3 a4)o4(o4(o4)
03 s4d4d4o4 / a16d16cs(o))s^48a^48(s^48a^48 sc)a4(cca4 ] l16 adc4ddo8ccs4 [r1]4

* ------ Bass. ------------------------------------------------------------------
04 CH1 @39 l8 o2 q16 p64 V127 v84 CC$5B,0 CC$5D,0 W r#191
04 MSh," [ [e]8 dddddc+dd+ eeeeed4c& / rcccdddd ]4 S5 rcccd4c>a                  "
04 MSi," [ [ [a+4/b]3 / [b4/<c>]3 ] / b<drd rc>ra ] a2.a4                          "
04 MSj," [ [ [a+4/b]3 / [b4/<c>]3 ] / b<drd-rc>ra ] b2rdb4                         "
04 MSm," [ [ee/>b<]3 r2>b2< [ee/>b<]3 S5 q16 / r2>a2< q14 ] q16 >a4a4b<e4g q14  "
04 MSs," [ [ee/>b<]3 >b<ed>b4<ed4 [ee/>b<]3 / >addadda+d+< ]                     "

04 [r1]7 S5 r1 r2rde4 q14 [ hij
04 [ <[e]8> [a]6bb <[e]8 / [c+4/d]3> ] S5 <d1& r2r>a<d4 / ms S5 d1& r2rde4 ]
04 [ [e]15d& r[d]14c& r[c]11>gg+aa+ S5 [b]8<[f+4>b<]c4 ]4
04 [ [e]15e- [d]15d- S5 [c]14>a4< / [d]12dd-dd+ ]
04 >[b]8< aar96g^96&B-4r^48Bdr48[dr24]>br24< ms S5 d1& r2rde4
04 hij [ [ <[e]8 >[a]6bb <[e]8 S5 / [c+4/d]3> ]
04 / <d1& r4>g+4a^48a+^48b^48<d^48> ] <d1&[r1&]4r1

* ------ CH1 Bend Data. --------------------------------
05 CH1 l8 BR16
05 MSh," W r1 r2.r#2[r#1B1]6[B-1r#1]40B "
05 MSi," W r2rB28rBrr [ [ [ [rB4rB/r]3 / [rB4rB/r]3 ] / r1 ]
- / r[B-4rBr]3B4rB ] r2.r#2[r#1B1]6[B-1r#1]40B "
05 MSj," [rB4rBr]" MSm," W r2[rB8rB] W rB8rBrB20rBrrB-8rB "

05 [ hi [r1]3 j3 h / m ] [ W r1 j[r16B4]3r16B ]4 [ W r1 r2.rB4rB ] m
05 hi [ W j3 / W r1 [B-1r#1]48B ] W [r1] BR1 [B1r]8 [B-1r]16 BR16 r2.[B-1r#1]48B

* ------ Guitar.1 -------------------------------------------------------------------
06 CH2 @30 l8 o3 q16 p12 V72 v104 CC$5B,17 CC$5D,51 MM1 W r#191 E2:TC 2,56,76 M0,24
06 MSh," [q8)6eeq16(6/e0b]3 d0aq8)6ddq16(6 d0aq8)6dq16(6c+0g+d0ad+0a+
-          [q8)6eeq16(6/e0b]  d0aq8)6ddq16(6 S7 c0gd0f+>b0<d<f+0a^2> "
06 MSi,"[[q8)6eeq16(6/e0b]3 d0aq8)6ddq16(6 d0aq8)6dq16(6c+0g+d0ad+0a+ [q8)6eeq16(6/e0b]
-  d0aq8)6ddq16(6 / c0g4.d0a2q8)6[g16]q16(6 ]3 S7 c0g>b0<ef+0bc0g2q8)6[g16]q16(6 "
06 MSj," [ [ [>q8)6bbq16(6/b0<f+]3 / [c0gq8)6ccq16(6]>b0<f+c0g ]
- / >b0<f+[d0ar]c0gr>a0<e ] [>a0<e4.]>b-0<f4 "
06 MSk," [ [>q8)6bbq16(6/b0<f+]3 / [c0gq8)6ccq16(6]>b0<f+c0g ]
- >b0<f+d0ard-0a-rc0gr>a0<e "
06 MSm," [>q8)6bbq16(6/b0<f+]3 [c0gq8)6ccq16(6]>b0<f+c0g
- [>q8)6bbq16(6</d0a]c0g>q8)6bbq16(6< S7 [>b0<f+4.]>b0<f+4 "
06 MSn," [ [ [q8)6eeq16(6/e0b]3 / a0<e4.>g0<d4>a0<e>g0<d4> ]
- / r1 ] [d0a4.]d+0a+4 "
06 MSs," [ [ [q8)6eeq16(6/e0b]3 / a0<e4.>g0<d4>a0<e>g0<d4> ]
- / [d0a4.]d+0a+4 ] S7 d0a1& r1 "
06 MSt," [q8)6eeq16(6/e0b]3 (4a0<e4.>g0<d4>a0<e>g0<d4>)4 "
06 MSu,"  q8)6eeq16(6e0bq8)6ddq16(6b0<e>e0bq8)6eq16(6 [d0a4.]d+0a+4 "
06 MSw," [q8)6eeq16(6/e0b]3 " MSx,"q8)6" MSz,"q16(6"

06 [ [ w / a0<e4.>g0<d4>a0<e>g0<d4> ] / [d0a4.]d+0a+4 ] S7 d0a1&r1
06 [ V68 hijkm [ t / u ] w / d0a1& r1 V72 n s ]
06 V72 d0a2.x>aa<z d0a4.>a0<d4.d0af+0b V68
06 [ e0b4x[>b0<e]12ze0bd0a& rx[>a0<d]13zd0ac0g& rx[>g0<c]10zc0gd0g2 / >b0<f+1
06 x[>b0<f+]5}36>b0<f+{36>f+0b<zf+0b ]4 >b0<f+2.x[>b0<f+]z M48,48 f+0a1 M0,24 S7 [
06 [>b0<e}36>b0<e{36]e0 g0b4x[>b0<e]z >b0<ee0 g0bx[>b0<e]ze0 g0b2
06 [>a0<d}36>a0<d{36]d0f+0a4x[>a0<d]z >a0<dd0f+0ax[>a0<d]zd0f+0a2
06 [>g0<c}36>g0<c{36]c0 e0g4x[>g0<c]z >g0<cc0 e0gx[>g0<c]zc0 e0g2 /
06 [>a0<d}36>a0<d{36]d0f+0a4x[>a0<d]z >a0<dd0f+0ax[>a0<d]zd0f+0a2 ]
06 [ x[>b0<f+]z>b0<e>b0<d ]
06 xd0ad0l96a^8zc0g^8l48>b0<f+^8 >g0<c^8l24>g+0<c+^8>a0<d^8>a+0<d+^8 l8
06 V72 >b0< n s V68 hijkm [ [ t / u ] w / d0a1
06 x[d0a]zp100c+0g+4p84d0a^48p72d+0a+^48p44e0b^48p28f+0<d^48> p12 ] d0a1& [r1&]4r1

* ------ CH2 Bend Data. --------------------------------
07 CH2 l#1
07 MSh," W r1 BR2[B-1r16]12BR16[B-1r]48B "
07 MSi," W BR16 B-16[rB1]16r24 r4.p24r8p48r8p56r8p88r8 p116 "
07 MSj," W r2r8.[B-1r]12[rB1]12 W r2.r96[B-1r]46B "
07 MSm," [ r1 B-8[rB1]8r12r2B-8[rB1]8r12r4 r1 / [B-8[rB1]8r12/r4]3r16[B-1r]12B ] "
07 MSs,"[B-1r]" MSu,"[rB1]"

07 [ hij m / r4..[s12u12/r4.]3 r8.s48B p12 ] p12
07 W [ r1 r2.B-8[rrB1]8r24s24B ]7 r1 r1
07 hij [ m / r4..[s12/u12r4.]B r1 r12 ]
07 r4..[s12u12/r4.]3r4.. BR1 [B1r8]8 [B-1r8]16 BR16 r2.s48B

* ------ Guitar.2 -------------------------------------------------------------------
08 CH3 @30 l8 o3 q16 p116 V72 v104 CC$5B,17 CC$5D,51 MM1 W r#190 E2:TC 3,55,76 M0,24
08 MSh," [q8)6eeq16(6/e0b]3 d0aq8)6ddq16(6 d0aq8)6dq16(6c+0g+d0ad+0a+
-          [q8)6eeq16(6/e0b]  d0aq8)6ddq16(6 S9 c0gf+0bb0<df+0a^2> "
08 MSi,"[[q8)6eeq16(6/e0b]3 d0aq8)6ddq16(6 d0aq8)6dq16(6c+0g+d0ad+0a+ [q8)6eeq16(6/e0b]
-  d0aq8)6ddq16(6 / c0g4.d0a2q8)6[g16]q16(6 ]3 S9 c0gc0gd0f+c0g^2 "
08 MSj," [ [ [>q8)6bbq16(6/b0<f+]3 / [c0gq8)6ccq16(6]>b0<f+c0g ]
- / >b0<f+[d0ar]c0gr>a0<e ] [>a0<e4.]>b-0<f4 "
08 MSk," [ [>q8)6bbq16(6/b0<f+]3 / [c0gq8)6ccq16(6]>b0<f+c0g ]
- >b0<f+d0ard-0a-rc0gr>a0<e "
08 MSm," [>q8)6bbq16(6/b0<f+]3 [c0gq8)6ccq16(6]>b0<f+c0g
- [>q8)6bbq16(6</d0a]c0g>q8)6bbq16(6< S9 [>b0<f+4.]>b0<f+4 "
08 MSn," [ [ [q8)6eeq16(6/e0b]3 / a0<e4.>g0<d4>a0<e>g0<d4> ]
- / r1 ] [d0a4.]d+0a+4 "
08 MSs," [ [ [q8)6eeq16(6/e0b]3 / a0<e4.>g0<d4>a0<e>g0<d4> ]
- / [d0a4.]d+0a+4 ] S9 d0a1& r1 "
08 MSt," [q8)6eeq16(6/e0b]3 (4a0<e4.>g0<d4>a0<e>g0<d4>)4 "
08 MSu,"  q8)6eeq16(6e0bq8)6ddq16(6b0<e>e0bq8)6eq16(6 [d0a4.]d+0a+4 "
08 MSw," [q8)6eeq16(6/e0b]3 " MSx,"q8)6" MSz,"q16(6"

08 [ [ w / a0<e4.>g0<d4>a0<e>g0<d4> ] / [d0a4.]d+0a+4 ] S9 d0a1&r1
```


★受験勉強まっさかり!! でもBMだけは見逃がさないぞ! うーんBMは息ぬきにはもってこいなんだ!!これも編集部のみなさんの努力の結晶ですねー。(群馬県前橋市・荻原悠介14才)……【影：ウームこんなにホメラレルとますますヤル気がするぞ！】

```
08 [ V68 hijkm [ t / u ] w / d0a1& r1 V72 n s ]
08 V72 d0a2.x>aa<z d0a4.>a0<d4.d0af+0b V68
08 [ e0b4x[>b0<e]12ze0bd0a& rx[>a0<d]13zd0ac0g& rx[>g0<c]10zc0gd0g2 / >b0<f+1
08 x[>b0<f+]5}36>b0<f+{36>f+0b<zf+0b ]4 >b0<f+2.x[>b0<f+]z M48,48 f+0a1 M0,24 S9 [
08 [>b0<e]36>b0<e{36]e0 g0b4x[>b0<e]z >b0<ee0 g0bx[>b0<e]ze0 g0b2
08 [>a0<d]36>a0<d{36]d0f+0a4x[>a0<d]z >a0<dd0f+0ax[>a0<d]zd0f+0a2
08 [>g0<c]36>g0<c{36]c0 e0g4x[>g0<c]z >g0<cc0 e0gx[>g0<c]zc0 e0g2 /
08 [>a0<d]36>a0<d{36]d0f+0a4x[>a0<d]z >a0<dd0f+0ax[>a0<d]zd0f+0a2 ]
08 [ x[>b0<f+]z>b0<e>b0<d ]
08 xd0ad0196a^8zc0g^8148>b0<f+^8 >g0<c^8124>g+0<c+^8>a0<d^8>a+0<d+^8 18
08 V72 >b0< n s V68 hijkm [ [ t / u ] w / d0a1
08 x[d0a]zp28c+0g+4p44d0a^48p56d+0a+^48p84e0b^48p100f+0<d^48> p116 ] d0a1& [r1&]4r1

* ------ CH3 Bend Data. ----------------------------------
09 CH3 l#1
09 MSh," W r1 BR2[B-1r16]12BR16[B-1r]48B "
09 MSi," W BR16 B-16[rB1]16r24 r4.p88r8p72r8p40r8p24r8 p12 "
09 MSj," W r2r8.[B-1r]12[rB1]12 W r2.r96[B-1r]46B "
09 MSm," [ r1 B-8[rB1]8r12r2B-8[rB1]8r12r4 r1 / [B-8[rB1]8r12/r4]3r16[B-1r]12B ] "
09 MSs,"[B-1r]" MSu,"[rB1]"

09 [ hij m / r4..[s12u12/r4.]3 r8.s48B p116 ] p116
09 W [ r1 r2.B-8[rrB1]8r24s24B ]7 r1 r1
09 hij [ m / r4..[s12/u12r4.]B r1 r12 ]
09 r4..[s12u12/r4.]3r4.. BR1 [B1r8]8 [B-1r8]16 BR16 r2.s48B

* ------ Guitar.3 (Solo) ------------------------------------------------------------
10 CH4 @30 l8 o2 q16 p64 V68 v104 CC$5B,34 CC$5D,57 MM1 W r#191 E2:TC 4,68,68 M0,24
10 MSh," [ [g12][e0b]q16(/<e0b>]3 <d0a>q12][d0a]q16(<d0a>q12)d0aq16(c+0g+d0ad+0a+ "
10 MSi,"  [g12][e0b]q16(/<e0b>]  <d0a>q12][d0a]q16(/c0g4.d0a2q12][c0g16]q16( ]4
- S11 c0g4d0ac0g2q12}6[c0g16]q16(6 "
10 MSj," [ [ [g12][f+0b]q16(/<f+0b>]3 / [<c0g>q12][c0g]q16(]f+0bg0<c> ] / b0<f+>r2.. ]
- q12][e0a]6[f0b-]q16( [ [g12][f+0b]q16(/<f+0b>]3 "
10 MSk," [<c0g>q12][c0g]q16(]f+0bg0<c> / [g12][f+0b]q16(/<f+0b>]3 b0<f+>r2.. ]
- [g12][f+0b]q16(/<d0a>]<c0g>q12][f+0b] [f+0b]6[f+0b]q16( "
10 MSm," [q12][e0b]q16(/<e0b>]3 ( M0,64<<a0<e4.>g0<d4>a0<e>g0<d4>>>M0,24 ) "
10 MSn,"  q12][e0b]3[d0a][e0b]3 [d0a]6[d+0a+]q16( "
10 MSs," [ [ q12][[e0b]/r]3q16( / <a0<e4.>g0<d4>a0<e>g0<d4>> ] "
10 MSt," / r1 ] < [d0a4g12]>>d0a<<q16(] d+0a+4 > "
10 MSu," /      < [d0a4g12]>>d0a<<q16(] d+0a+4 > "
10 MSw," [e0b]3[d0a][e0b]3 " MSx,"g12)" MSy,"S11" MSz,"q16("

10 su ] y <d0a1& r1> [ V56 hijk [ m / n ] xwz / y d0a1&r1 V64 stsu ] y <d0a1&r1> ]
10 z d0a2.[d0a] @66 o4 V40 v116 CC$5D,34 d0[r96&{1]35r96{1f+4.<d4
10 e4.b4a4.& rgagf+ged& r4.a4gf+4& red>af+a<de& rdcc>ge<c>g e<c>ge<cc-cc+ y
10 d4.f+a4g4& ragdf+rd16g16a b4.agf+eb& rbagf+df+b y
10 l16 agf+df+8.<d c>bagf+8.d >ab<def+8.b agf+ef+8.d
10 l8 c>bagf+edc >b<cdef+4.g ab<c4.ef+a def+ga12f+12g12a16b16<c16d16
10 [ y e1 / >bge>b<egb#22<)c96(d& rc>ba4gf+4& rdef+def+g& rf+ec^2& r>g<cef+gaa+
10 b4.g4.f+4& r2rf+a<d ] >bge>b<egb#22<)e96(f+& rd>ba4gf+4& rdef+def+g&
10 rf+ec>g<ceg y ceg4g4gb a4.gM24,68a2 M0,24 f+0[r24&}1]23r24}1 @48 ) r#1
10 [e4>b<][e>b<de]gb aagf+4.a4 b2<d2 y e1& l12 r2.>g<ce [d>af+<]d>agagf+< l8
10 rdrd2e16f16 f+d4ec4d>b& r<c>g2b<e16f+16 ge4f+d4ec& rdra2g16f+16 y e1& ra64b#45a4.g4
10 f+4garc#1c+#1d#22rc#1c+#1d#22& rl96>a^8<d^8148>a^8<e^8124>a^8<f+^8>a^8< @90 l8 {16(
10 e#191&[r1&] [}1r16&]75}1r16r4 @30 o2 V68 v104 CC$5D,57 su ] y <d0a1&r1> V56 hijk
10 [ [ m / n ] xwz y d0a1& / r4c+0g+4d0a^48d+0a+^48e0b^48f+0<d^48> ] [r1&]4 r1

* ------ CH4 Bend Data. ----------------------------------
11 CH4 l#1
11 MSh," W r1 BR2[B-1r16]12BR16[B-1r]48B "
11 MSi,"[B-1r]" MSj,"[rB1]" MSm,"[B-4r16Br16]4"
11 MSs,"r16B4r16B" MSx,"B4r8" MSz,"B-4r8"

11 [ h W r2r8.i12j12 / W r4..[i12j12/r4.]3 r8.i48B ]
11 W r4.s W [r4sr8]4 r1r2r8xBr4 r4.xxB
11 [ W r4.i12j12 ] W r4[r8zB]r4 r8B8r8Br2zzB W r4mr2m W r4[B-1r16][B-1r32]4Br2i24B
11 h W r2r8.i12j12 W r4..[i12/j12r4.]B i48B
11 W r4..[i12j12/r4.]3r4.. BR1 [B1r8]8 [B-1r8]16 BR16 r2.i48B

* ------ Guitar.4 (Melo & Solo) ----------------------------------------------------
12 CH5 CC0,0 @29 l8 o4 q16 p64 v116 CC$5B,34 CC$5D,34 W r#191 E2:TC 5,68,68 M44,44
12 MSh," V88 S13 bge2.& r1 bge#80b12^4 af+d2.
- S13 bge#92<d#52 d->ge#92<d-#52 c>ge#92<c#52 >bge4.def+ "
12 MSi," [ [<d>g/e]3 [<d->g/e]3 [<c>g/e]3 / [bg/e]3 ] S13 bge2. "
12 MSj," >b<cdef+gab <c>bagf+edc >b<cdef+gab S13 <c4.>b<c>bag
- f+edef+gag S13 a4.gf+edc >b<cdef+gab <cdedef+ga#21r64 "
12 MSm," [bf+/d]3 [ge/c]3 [f+d/>b<]3 S13 a64b#21a64g#21rarM8,64g4M44,44r96f+#22
- S13 r64>b#21<c4.de4. >b<cdef+gab a4.gf+edc >b<cdef+gab "
12 MSs," e0gd0f+>b0<e2ef+ )M24,64e0b2q12[>b0<e]q16(d0f+4 M48,64
- e0g4>b0<ef+0a4e0gd0f+e0g / d0f+>b0<e>a0<d4}32>a0<d{32q12>a0<dq16>b0<e4 " MSu,"S13"

12 [r1]9 [ hijm M48,64 ) [ s ] u d0f+1& r1 ( / [r1]17 ] l8 o4 V68 v116 CC$5B,17 r#1
12 e4.b4a4.& rgagf+ged& r4.a4gf+4& red>af+a<de& rdcc>ge<c>g e<c>ge<cc-cc+ u
12 d4.f+a4g4& ragdf+rd16g16a b4.agf+eb& rbagf+df+b u
12 l16 agf+df+8.<d c>bagf+8.d >ab<def+8.b agf+ef+8.d
12 l8 c>bagf+edc >b<cdef+4.g ab<c4.ef+a def+ga12f+12g12a16b16<c16d16 [ u M96,84 e1
12 M48,64 / >bge>b<egb#22<M3,64)c#1c+#1(d&M48,64 rc>ba4gf+4& rdef+def+g&
12 rf+ec^2& r>g<cef+gaa+ )a#1a+#1(b#70g4.f+4& r2rf+a<d ]
12 >bge>b<egb#22<M3,64)d#1e#1(f+&M48,64 rd>ba4gf+4& rdef+def+g& rf+ec>g<ceg
12 u ceg4g4gb a4.gM24,68a2 M48,64 f+2 V96 CC$5B,34 d2 r#1
12 [e4>b<][e>b<de]gb aagf+4.)g#1g+#1(a#44)a#1a+#1( b#94<)c#1c+#1(d2
12 u )d#1d+#1(e#190& l12 r2.>g<ce [d>af+<]d>agagf+< l8 [r)c#1c+#1(/d#22]d#94e16f16
12 f+d4ec4d>b& r<c>g2b<e16f+16 ge4f+d4ec& r)c#1c+#1(d#22r)d#1f+#1(a#94g16f+16
12 u )c#1d#1(e#94))c#1d#1(e#94&( r)f+#1g#1a#1a+#1(b#44a4.g#46r#1)d#1e#1(
12 f+4ga[r)c#1c+#1(/d#22]d#22& rl96>a^8<d^8>l48a^8<e^8>l24a^8<f+^8>a^8
12 l8 )b#1<c#1d#1({1e#186&[{1r1&]3 [}1r16&]63}1r16 [r1]9 >
12 hijm M48,64 [ [ )s( ] S13 / d0f+1& rr>g+0<c+4>a0<d^48>a+0<d+^48>b0<e^48>d0<f+^48 ]
12 M48,64 d0f+1&r1& [}1r16&]63}1r16

* ------ CH5 Bend Data. ----------------------------------
13 CH5 l#1 BR16 MM1
13 MSh," W V88 r2.[r64}1]12[[B-1r]12[rB1]12[r8}1]3]r16{18 r#128B-16[rB1]16 "
13 MSi," W [ r#140B-4[rB1]4r4 ]3 W r4[r64}1]12[B-1r]12[rB1]12r4..{12 "
13 MSj," [ W r8[rB2]4r#20[B-2r]4 ] " MSk,"[B-4r16Br16]4"
13 MSm," W r2rB-8[rB1]8 W r4[rB2]4r#20[B-2r]4r#68[rB2]4r#20[B-2r]4r#20 "
13 MSn,"r8B4" MSq,"r16B4" MSs," r1 r8[rB2]4r#20[B-2r]4 " MSt,"B-4r8"
13 MSu," W r4[r64}1]12 " MSw," [r16}1]6 " MSx,"[B-1r]" MSy,"}1B-1" MSz,"[rB1]"

13 [ hijms u [x12z12/w]3/r4[yr ]48B ] [yrr]48B V68
13 W r4.qr16B W [r4qr16Br8]4 r1r2nr8Br4 r4nnr8B
13 [ W r4.x12z12 ] W r4[r8tB]r4 r8B8r8Br2ttB W r4kr2k W r4[B-1r16][B-1r32]4Br2x24B
13 hijms u [x12/z12w]B {18 u [x12 z12/w]3r4.. BR1 [B1r8]8 [B-1r8]16 BR16 r2.x48B

* ------ Keybord.1 ------------------------------------------------------------------
14 CH6 q16 p44 W r#190
14 MSh," @50 l8 V68 v100 CC$5B,64 CC$5D,34 g1&r1 g^2rg4 a1 b2<d2 d-2.d4 c1 >b1        "
14 MSi," [ <d1 d-1 c1> / b1 ] b4.g^2 f+1 g1 f+1 e1 f+1 a1 b4f+4a4a4 <c4.>b4.b<c
- d2>a4<d4 c1 >b4.<c4.>b4 <d>a2.. d0[r&{1]7r{1 e0[r&{1]7r q8                        "
14 MSj," @61 V85 CC$5B,57 CC$5D,46 M0,24 r#7 )b(<f+4d4f+4q16b4f+rbrb<d16r16d16r#5>   "
14 MSm," @50 V68 CC$5B,34 CC$5D,34 MF0                                               "
14 MSs," b4e2>b<d g2>b4<d4 e4>b<f+4ede d>ba4<f+4g4 b1 <d2.>b4 a2.<d4>                "
14 MSu," @1 l2 o2 V64 v127 CC$5B,84 CC$5D,64 r1 [e1}16] @52 <a0[r48&{1]47r48}15 [r1] "
14 MSx," @1 a1}24 @52 a0[r48&{1]47r48}23> r1 @1 [e1}16]                               "
14 MSz," @52 l4 o4 V44 v127 CC$5B,64 CC$5D,57
- a.a.a+ b&[r&{1]10r V20 d0[r#4&{1]48 r&V76r&V84r&V92r#42                             "

14 [r1]3 z [ hijms / f+1 d1 r32 uxz ] f+1 d2f+4b4
14 @6 l8 o5 V62 v100 CC$5B,34 CC$5D,40 r#7
14 [ g2e4.>b&< r2..a& r2f+4.d& r2..g& r4.e4.c4& r1 >b2<d2 / f+4.a4.b4 ]4 f+2a4a+4
14 [ [bge>b<]3>egb<e [af+d>a<]3>f+a<df+ [gec>g<]3 >ceg<c /
14 df+a>a<[df+] ad>af+a<df+a ] [>b<f+ed] >a<a^96g^96f+^48
14 @52 V56 v127 CC$5B,64 CC$5D,34 d0[r96&{1]61r#1
14 uxz hijm [ s f+1 / d4c+4d^48d+^48e^48f+^48 ] d0[r12&}1]60 r32

* ------ Keybord.2 -------------------------------------------------------------------
15 CH7 @52 q16 p84 W r#190
15 MSh," @50 l8 V68 v100 CC$5B,64 CC$5D,34 e1&r1 e^2re4 d1 f+2f+2 g2.f+4 e1 d1       "
15 MSi," [ g1 a1 g1 / g1 ] g4.e^2 d1 e1 d1 >a1 b1< c1 d4d4f+4d4 e4.d4.de
- b2f+4b4 g1 f+4.g4.f+4 bf+2.. a0[r&{1]7r{1 b0[r&{1]7r q8                             "
15 MSj," @61 V85 CC$5B,57 CC$5D,46 M0,24 r#7 )f+(<d4>b4<d4q16f+4drf+rf+b16r16b16r#5   "
15 MSm," @50 V68 CC$5B,34 CC$5D,34 MF0                                                 "
15 MSs," g4>b2gb< e2>g4a4 b4g<d4>bab agf+4<d4e4 g1 g2.g4 f+2.a4                        "
15 MSu," @1 l2 o1 V64 v127 CC$5B,84 CC$5D,64 r1 [b1}16] @52 <<f+0[r48&{1]47r48}15 [r1] "
15 MSx," @1 d1}24 @52 d0[r48&{1]47r48}23>>r1 @1 [b1}16]                                 "
15 MSz," @52 l4 o4 V44 v127 CC$5B,64 CC$5D,57
- d.d.d+ e&[r&{1]10r V20 >a0<[r#4&{1]48 r&V76r&V84r&V92r#42                             "

15 [r1]3 z [ hijms / d1 >a1< r32 uxz ] d1 >a2<d4f+4
15 @6 l8 o5 V62 v100 CC$5B,34 CC$5D,40 r#7
15 [ e2>b4.g&< r2..f+& r2d4.>a&< r2..e& r4.c4.>g4& r1 f+2b2< / d4.f+4.f+4 ]4 d2e4f+4
15 [ [ge>bg<]3>>b<egb< [f+d>af+<]3>df+a<d [ec>ge<]3 >>g<ceg /
15 a<df+>f+[a<d] f+>af+df+a<df+ ] > [f+agb] f+<f+^96e^96d^48
15 @52 V56 v127 CC$5B,64 CC$5D,34 >a0[r96&{1]61r#1
15 uxz hijm [ s d1 / >a4g+4a^48a+^48b^48<d^48 ] >a0[r12&}1]60 r32

* ------ (C)ATLUS 1993. ---------------------------------[ SIN DIGITAL DEVIL STORY. ]----

       Track :     0     1     2     3     4     5     6     7     8     9    10    11
  Data count : 00192 43828 43828 43828 43827 18144 43827 13156 43826 13156 43827 05508
  Loop count : ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... .....

       Track :    12    13    14    15
  Data count : 43827 10071 43826 43826
  Loop count : ..... ..... ..... .....
```

★オレの生活とは相反するように充実しているベーマガ。そのベーマガを読んでいる時間だけが，オレの生活の中で唯一，充実しているときなのかも…!?(千葉県木更津市・**秋野宏和18才**)……【**影**:いよいよ物思う秋か。オレの生活もベーマガの編集をしているときが充実しているなあ。】

マイコンBASICマガジン
明日のスター・プログラマー

今月のベスト・プログラマー

影：うお〜今月は投稿がむちゃくちゃ多かったぜ〜。

編：編集部総出でチェック。うれしい悲鳴ですね。

つぐ美：みんなが夏休み中に作ってくれた作品が多かったので，テーマも「夏」に関するゲームが多かったわね。

Dr.D：だが掲載されるのは早くても送ってから3か月ほどかかるからのぉ。ちょっと時期はずれなテーマになってしまうのはしょうがないか。

編：秘訣は3か月先の早読みですねっ。今からだとお正月ネタなんかがちょうどいいんでしょうか。カルタとか。

つぐ美：羽つき，おみくじもいいわね。

影：ぞうにの早食いだぜっ。

Dr.D：なかなか正月はイベントが多いからネタには困らないのぉ。読者諸君の個性豊かな時期ネタを期待しておるぞ。

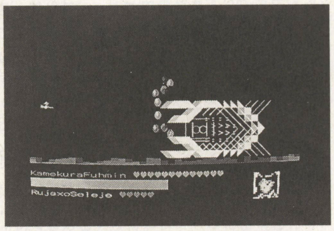
編：さて，今月のベスト・プログラムの発表に移りましょう。今月のベストは杉井　光さん作PC-9801用「イナギシア」です。テキストとグラフィックの合成でデカキャラをがんがん動かしています。スピードもまずまずですし，各キャラに個性があっていいですね。

つぐ美：やっぱり常連さんは強いのかなぁ。掲載されるコツをつかんでいるというか，とにかくセンス良し，技術高しでポイントを押さえているのよねぇ。

Dr.D：もう1人の常連さん坂井君の「崩せ！」もなかなか技術的には参考になる部分が多いぞ。チェッカーフラグに少し解説をいれておいたので，ぜひ彼のプログラムからいろいろ学んでくれたまえ。

影：MSX TURBOR専用「STRIKE DOWN2」も良かったな。格闘ゲームなんだけど，方向キーと攻撃ボタンの組み合わせで多彩な攻撃ができるのはすごいぞ。ワイヤーフレームの動きもリアルでGOOD！

一同：ではまた来月号でお会いしましょう。



▲PC-9801用「イナギシア」

今月はもう一歩のところでしたで賞

●**PC-9801用「影さんのスイカ割り」／飯田貴士**（**影**：みんなのかけ声を頼りにスイカの場所を予測するゲーム。マウスでフラフラとスイカの場所を探すのはおもしろい。でもなんかいまひとつアイデアがなぁ…蟹がスイカをもって移動しちゃうイベントとかを入れるとおもしろかったかも）

●**PC-9801用「Ball Battler Cororo」／蛸**（**つぐ美**：経験をつんでコロロを強くさせ，大会で優勝させるというSLG。なかなか良かったわよ。ただゲーム・バランスが悪かったかな？それと1対1じゃなく，チーム戦や団体戦などにすると掲載まちがいなしよっ☆）

●**PC-9801用「DUNK KING」／異母犯抄**（**Dr.D**：2on2の格闘バスケゲーム。かなりいいデキなんじゃが，やっぱり対com戦はほしいぞ。簡単なアルゴリズムでもいいからつけてほしかったな）

●**PC-E500用「壁をぬけろ」／はたらいたはらたいら**（**影**：いわゆるスネーク・ゲーム。キーの反応が良くないので細かい動きが要求されるところでは操作がむずかしい。そのへんを何とかしてほしいな。あ，私が下手だという説あり^_^;)

投稿ありがとう

工藤賢志／近江　亨／門田明彦／飯田貴士／古川純一／寺井　聡／大竹克典／広瀬　豪／佐藤陽亮／奥山福太郎／木村圭吾／岡崎芳友／TARO／山岸貴幸／上野伸太郎／山田知史／佐藤良秋／瀬下泰弘／野田憲司／石田浩之／岩崎泰隆／渡辺英巳／早坂伸浩／梶原寿樹／山木弘昌／品川敬介／藤井亮輔／東田弘彦／安藤守一／井森雅栄／南　健一／加賀文規／木賀広志／大藤道晴／篠田昭紀／上野うたえもん／栗山悌三／野澤和仁／田中光明／ヨシザワ・ソフト／遠田＆橋本／竹井佳祐／W・SYU／岡田敏人／池田登志臣／崎村一成／園部　徹／石川邦彦／宮川英治／石原伸善／曽根　肇／内村恒司／山本博孝／坂元　裕／玉水博史

※全員紹介できなくてごめんなさい。

影さんのマジック・ボックス
（ワンテク＆アイデア募集コーナー）

影：このコーナーは，みなさんのプログラミングに関するワンポイント・テクニックや，アイデアなどを紹介していこうというもの。みなさん，ふるって参加してくださいね。投稿する際は，機種や動作環境などもしっかり明記してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「影さんのマジック・ボックス」係

今月のワンポイント・テクニック
広島県豊田郡・近江　亨

---------- 使用　環境 ----------

PC-9801/21 N88-日本語BASIC(86) DOS-BASIC

----------- 内　容 -----------

DOS-BASIC で普通はできない、漢字とグラフィック文字を混合して使用する方法を紹介します。
まず、漢字を主に使い、途中でグラフィック文字を使いたい場合を説明します。始めに、CONSOLE ,,,,0 をプログラムの最初に付けます。次に、プログラムの途中で、グラフィック文字を使いたい所にきたら、CONSOLE ,,,,1 にして、表示させたい文字を予め打っておきます。そして、その文字を打った前の命令文に、CONSOLE ,,,,1 を、後の命令文に、CONSOLE ,,,,0 を打てば、混合表示ができます。逆で使用するときは、CONSOLE ,,,,0 と、CONSOLE ,,,,1 を、入れ換えて下さい。この説明でわからなければ、使用例を試してみて下さい。

----------- 使用例 -----------

```
10 CONSOLE ,,,,0
20 PRINT "影";
30 CONSOLE ,,,,1
40 PRINT " ♡♡♡♡ ";
50 CONSOLE ,,,,0
60 PRINT "つぐ美"
70 END
```

◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしてお得な定期購読をぜひご利用下さいませ。

また　ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合は右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ **年間定期購読料（消費税込料金となっております。）**

電　気　店	¥15,600	マイコンBASICマガジン	¥6,000
ラジオの製作	¥ 8,160	OAビジネスパソコン	¥6,600
電波新聞縮刷版	¥80,000		

■ **年間購読の特典**

①特別号も通常の定価でご購読いただけます。
②電気店は13冊分の購読ができます。
③ＯＡビジネスパソコンは定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。

①購読申込書に必要事項を記入ください。なお１年間，或は２年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

∴振替によるご送金は，着本までに約２週間ほどかかりますのでお含みおきください。
お急ぎの場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

払込取扱票

02 東京

通常払込料金
加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）	金額 千 百 十 万 千 百 十 円
00150-3 51961	※
加入者名 株式会社 電波新聞社	料金 / 特殊取扱

通信欄

※ 定期購読誌名		購読期間	送金額（送料当社負担）
	※新規 継続	年 月号より 年間	円
御希望誌・ソフト・グッズ名		冊数	送金額（送料共）
			円
			円

フリガナ 送付先住所 □□□-□□	産業分類	所属又は職種	
フリガナ 送付先御氏名	電話 TEL	年令 才	性別 男・女

払込人住所氏名
（郵便番号 ）
※
（電話番号 － － ）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省） （私製承認 東 第1005号）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号 00150-3 通常払込料金加入者負担
右詰めにご記入ください
51961

加入者名 株式会社 電波新聞社

金額 千 百 十 万 千 百 十 円
※

払込人住所氏名
※

料金（消費税込み） 円

受付局日附印

特殊取扱

切り取って郵便局へお出し下さい。

電波新聞社出版物一覧

（消費税込料金となっております）

95.11 現在

図解エレクトロニクス工作⑨	1,800円	〒310円	通信サービスのしくみ	2,000円	〒310円
世界の非静止衛星通信	1,400円	〒310円	デジタルICのすべて	1.900円	〒310円
第3級アマチュア無線技士受験マニュアル	2,000円	〒310円	コンピュータ ミュージック マガジン㊅④	2.000円	〒240円
特殊無線技士受験マニュアル	2,800円	〒380円	オール・アバウト・ストリートファイターZERO	1.480円	〒310円
DCC,MDガイドブック②	1,200円	〒310円	BBS電話帳	2.800円	〒380円
新ビデオ技術ハンドブック	2,300円	〒310円	衛星のすべて（改訂版）	1,950円	〒310円
マルチメディアの基礎技術	2,000円	〒310円	エレクトロニクス用語辞典・改訂版	4,600円	〒380円
SEのための情報・システム工学入門	1,900円	〒310円	パソコン認定試験合格対策試験問題集3級・4級	2,000円	〒310円
VTRのすべて	1,900円	〒310円	衛星放送の越境と自由化	1,500円	〒310円
4アマ完全合格	1,160円	〒240円	JRA-VAN通信スターターブックforウィンドウズ	3.900円	〒240円
桐Ver. 4がわかる本入門編	1,900円	〒310円	アマチュア無線受験マニュアル	1.950円	〒380円
新・パソコンキャプテン通信スタータブック	3,900円	〒260円	米コンピュータ企業の興亡	1,700円	〒310円
まんが電気学入門	1,200円	〒310円	新トランジスタと半導体入門基本18章	1,600円	〒380円
家電産業成長の軌跡	1,800円	〒310円	たのしい電子工作④	1,550円	〒310円
アンテナ・クラフト・マニュアル	1,750円	〒310円	これから始める人の電気学入門講座	1,900円	〒380円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社，支局へお問合わせ下さい。

東京本社	03－3445－8201(ダイヤルイン)	関東総局	0273－26－3206	広島支局	082－228－5581
大阪本社	06－203－3361	静岡支局	054－254－6405	高松支局	0878－61－3111
西部本社	092－431－7411	新潟支局	025－245－2526	鹿児島支局	0992－26－3630
名古屋支局	052－261－4541	松本支局	0263－36－2266		
札幌支局	011－641－5591	金沢支局	0762－63－8661		
仙台支局	022－227－7211	京都支局	075－221－8021		

キリトリ線

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上，作品に同封してください。
また，封筒にも機種名，タイトルを必ずお書きください。

機種名	プログラム名	氏名	住所	TEL番号
		年令　才	〒	応募年月日　年　月　日

マイコンBASICマガジン 応募カード

キリトリ線

切手をお貼り下さい

郵便はがき

141-□□

（受取人）

東京都品川区東五反田1－11－15

電波新聞社

月刊
マイコンBASICマガジン
編集部⑪

ご住所（ふりがな）	〒　都・道　府・県		
電　話	―　―		
ご氏名（ふりがな）		年　齢	才
		性　別	男・女
職業：		勤務先または学校名：	
本誌を　毎月・時々・初めて 読む		何人で読みますか（　）人	

お楽しみプレゼント⑪応募欄

＊269ページにお楽しみプレゼントのコーナーがあります。希望賞品番号と賞品名を一つだけご記入ください。

希望賞品名：

パソコン通信アンケート

・すでに始めている（月平均　時間）・開始予定（　月）・興味なし

キリトリ線

月刊マイコンBASICマガジン⑪ 愛読者カード

●記事欄　★OFコーナー　■質問・感想

●あなたの持っているコンピュータ機器をご紹介ください。

パソコン

Windows環境にある(95　3.1)　　ない

周辺機器

ゲーム機

●今後購入予定のコンピュータ機器は？

パソコン

周辺機器

ゲーム機

●今月号の本誌でよかった記事(タイトル名)は？

①　②　③

●くわしく紹介してほしいソフトは？

対応機種：

●くわしく紹介してほしいパソコン/ゲーム機/周辺機器は？

●広告資料請求欄●右のリストの番号を記入してください。

広告資料番号										

今回の学校特集について感想をお書きください。

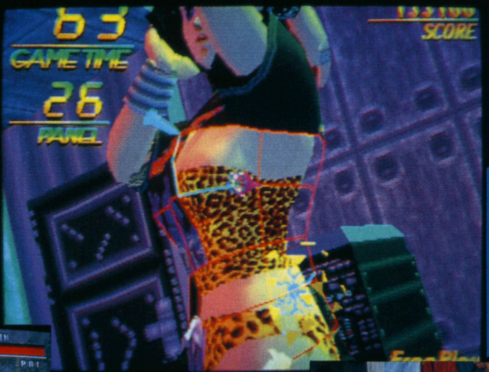
学校関連資料請求番号									

	掲載ページ	資料請求番号
ハード		
NECホームエレクトロニクス	表2～前付カラー3	1
アセットコア	前付カラー11	2
NEC	表4	3
メディア		
帝人	前付カラー5	4
ソフト		
富士通ミドルウェア	前付カラー10	5
アクティビジョンジャパン	中付カラー148～149	6
アートディンク	中付カラー150～151	7
P'PRO	中付カラー152～153	8
オークスヘブン	中付カラー154～155	9
日本アドバンス・テクノロジー	中付カラー156	10
グラムス	中付カラー157	11
SPS	中付カラー158	12
徳間書店インターメデイア	中付カラー159	13
セガ・エンタープライゼス	中付カラー160，記事中カラー220～221	14
日本ファルコム	表3	15
マイコンソフト	前付カラー16～17	16
レコード関連		
キングレコード(ファルコムレーベル)	記事中カラー237	17
ポニーキャニオン	記事中カラー242	18
その他		
キョーワインターナショナル	記事中278	19
トライ	記事中280	20
学校特集		
バンタン電脳情報学院	前付カラー18	A
アミューズメントメディア総合学院	前付カラー19	B
デジタルエンタテインメントアカデミー	前付カラー20	C
東京アニメーター学院	前付カラー21	D
代々木アニメーション学院	前付カラー22	E
東京ゲームデザイナー学院	前付23	F
稚内北星学園短期大学	前付24	G

キリトリ線

COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE

コンピュータ・エンターテインメント・サイド



ビッグ・タイトル多数発表！
第34回AMショーレポート …161

AMショーPick up
①ストリートファイターEX …166
②ダンシングアイ …168
③蒼穹紅蓮隊 …170
④QUIZなないろDREAMS～虹色町の奇跡 …171
⑤ウォーザード …172
⑥サムライスピリッツ 天草降臨 …173

パソコンで写真入りシールが作れる!?
うぃん!! ウィン!! Windows …174

グラムス特集
海外ゲーム大使館 …178

ベーマガ・パソコンゲームSelection
時を超えた手紙 …180
ディスクステーションVol.12 …181
ブリッツシュトラーセ …182
花火職人になろう！ …183
ゾークネメシス …184

1984年・Part4『特殊な入力デバイスの作品』
アーケードゲームグラフィティ …187

パソコンゲームに思いを馳せて …190

コナミの新作4タイトルを紹介！
N64新聞 …192

PSで恐怖ふたたび……
プレイステーションJournal …194

新しさと懐かしさと
サターン最前線 …196

大会の解説者もやりました
とことんぷよぷよ通 …198

俺コレ スーパーライトメンソール …200

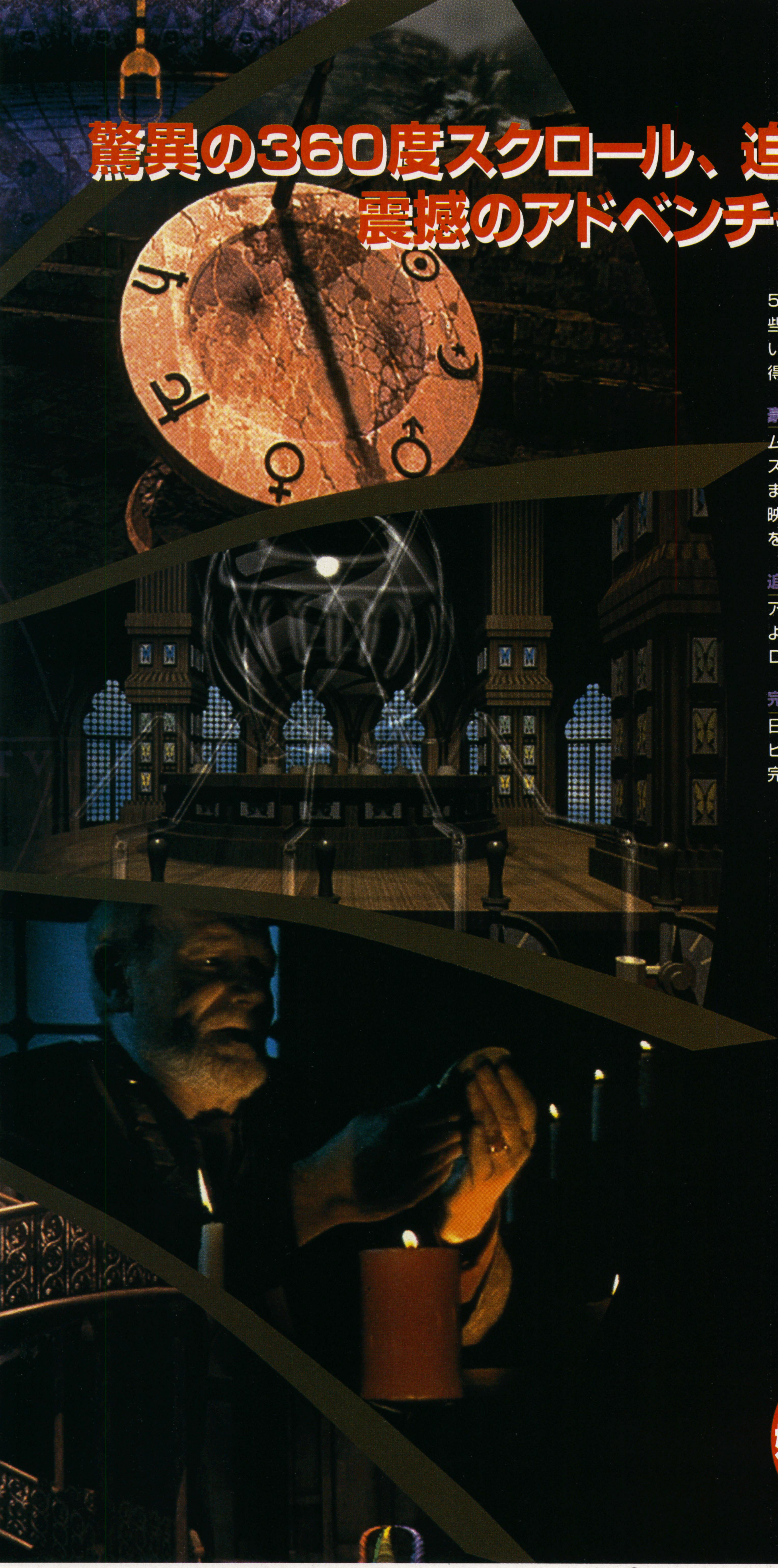
これ1冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる！
96年10月に発売される全252本を収録
SUPER SOFT Hot Information …201

ファイナルステージ …243
ALL ABOUTシリーズ情報局 …244
サイキックフォース命EX …245
バーチャファイター3セミナー …246
バーチャファイター3最新技表 …248
ブランディッシュVT …252
GI 選ばせていただきます 『NiGHTS』 …254
WILD CARDS …255
●ゲーム考現学 …256
●読者の闘技場for Windows95 …258
●レスキュー！COMPUTER GAME …260
●アーケードゲームギャラリー『ラストブロンクス』 …262
●読者の意見・ホンキでPlayホンネでReview!! …265
●読者のページ～あくせすROOM …268
●おたのしみ読者プレゼント …269
●ENTERTAINMENT SIDE INFORMATION …270
●CHALLENGE！ HIGH SCORE！ …271
●ビデオゲーム CLASSIC GUIDE …279
●中古パソコン機器 Buyer's Guide …281
●ソフトハウス11社のPRページ
SOFTWARE HOUSE HOT INFORMATION …286

▶▶▶ここからあとのページでは，コンピュータを使った楽しいソフトウエアや，その周辺の話題を満載しています。

ここは禁断の地
ZORK
NEMESIS™
ゾーク・ネメシス
地下帝国の荒涼たる地の片隅で
邪悪な悪魔が人々を苦しめている
ネメシスの呪いにより、帝国の錬金術者たちが眠る、永遠の丘。
この呪いを暴き、さまよえる魂を救い出すのがあなたの使命……
行く手に待ち受けるのは5つの世界に広がる試練。
いまこそ、旅立つがいい。
ただし、捕えられれば他の者もろとも……永遠の眠りに。

驚異の360度スクロール、迫真の3Dサウンド
震撼のアドベンチャーついに登場!!



5つの倒錯した世界には60以上の罠が潜んでいる。どんな些細なヒントやアイテム、そして声までも見逃してはならない。難解な謎を一つ一つ解き明かし、錬金術の奥義を習得するのだ。

豪華な制作スタッフ

ムービー部分は「Xファイル」のジョー・ナポリターノが監督。ストーリーにドラマチックなライブアクションを加えている。また、恐怖と幻想に満ちた5つのファンタジック・ワールドは、映画「バットマン・フォーエバー」、Fコッポラ監督「ドラキュラ」を手掛けた美術監督マウロ・ボレッリが担当。

追随を許さないグラフィック

アクティビジョンが開発した革新的新エンジン「Zビジョン」により、360度スクロールの6万4000色ビジュアルを達成。3Dサウンドとの相乗効果で、臨場感溢れるプレーが可能に。

完全日本語版

日本語版では、望月美英子が翻訳と監修、桑原たけしがムービーの吹替え部分を担当。これまでの水準を大きく上回る、完成度の高い日本語化を達成。

好評発売中

Windows®95版
Power Macintosh®版
標準価格
9,800円（税別）
CD-ROM3枚組
（限定攻略本付き）

Activision is a registered trademark and Zork and Zork Nemesis are trademarks of Activision, Inc. © 1996 Activision, Inc. All rights reserved.
Windowsはマイクロソフト社、Macintoshはアップル社の登録商標です。

●お問い合わせ
アクティビジョン・ジャパン株式会社：〒153 東京都目黒区青葉台3-1-18 青葉台タワーアネックス5F TEL. 03-5458-6561

ACTIVISION®

NO COPY
このソフトは著作権法によって保護されています 使用条件を守りましょう
(社)コンピュータソフトウエア著作権協会

※Microsoft,Windowsは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。
※Pentiumは米国Intel Corporationの商標です。 ※その他記載の商品名および会社名等は登録各社の商標および登録商標です。

●お求めは全国のパソコンショップにて。●通信販売(送料無料)をご希望の方は、住所・郵便番号・氏名・商品名・機種名・メディアを明記の上、現金書留にて当社までお申し込みください。
●本ソフトを当社に無断で複製すること及び賃貸・疑似レンタル・中古品販売について、これを一切許可しておりません。

Windows®95

PowerVR™搭載機専用

A5

SIMULATION GAME, RAILROAD MANAGEMENT, URBAN DEVELOPMENT

A列車で行こう5

リアルタイムレンダリングで、都市は新たに生まれ変わる。

朝もやの中に浮かぶ、摩天楼。家々の影が伸びてゆく、夕景色。夜の街にきらめく、イルミネーション。リアルタイムレンダリングによって表現される「A5」の世界は、豊かな光と色彩に満ちています。新世代グラフィクス・プロセッサ「PowerVR™」の能力を最大限に引き出し、誰もが夢見た世界をリアルに描き出す、A列車シリーズ最新作「A5」。PowerVR™搭載アクセラレータボード「PC 3DEngine™」※とともに、この冬、ついに登場です。

※NECホームエレクトロニクスより発売予定

POWER VR

【PowerVR™の主な仕様】●高性能3次元画像表示機能を実現 ●3Dポリゴン性能：20万ポリゴン/秒 ●テクスチャメモリ：SGRAMもしくはSDRAM使用（フレームメモリは既存グラフィックスカードのメモリを使用）

【PC 3DEngine™（PowerVR™搭載アクセラレータボード）の主な仕様】●Windows®95対応 ●3DグラフィックLSI：「PowerVR™」（NEC） ●テクスチャメモリ：4MB ●インターフェイス：PCIバス ●対応API：Direct3D及びSuper Graphics Library（専用）

PC 3DEngine

【「A5」の主な仕様】●OS：Windows®95専用 ●CPU：Pentium/133MHz以上を推奨 ●メモリ：32MB以上を推奨●必須3Dアクセラレータ：PowerVR™搭載アクセラレータ（PC 3DEngine™等） ●ハードディスク専用（空き容量：100MB以上） ●CD-ROMドライブ：4倍速以上を推奨 ●画面解像度：1024×768ドット以上を推奨 ●表示色数：65536色以上 ●音楽：CD-DA ●効果音：PCMウェーブミックス（DirectSound） ※仕様は変更になる場合があります。

12月下旬発売予定 標準価格12,800円（税抜）

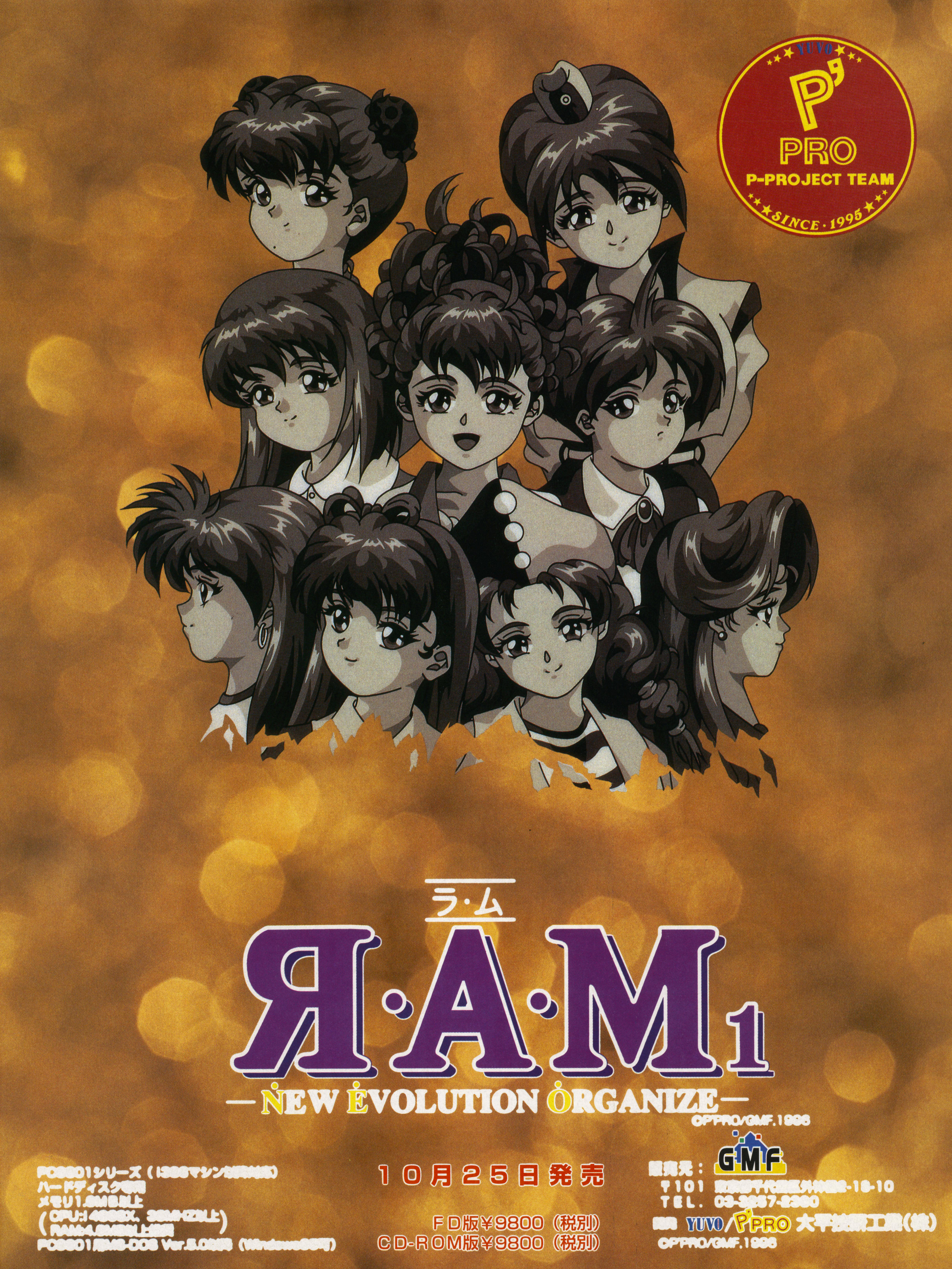
CD-ROM

Copyright © Artdink.

〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2 住友生命ビル TEL.043-270-2010 株式会社アートディンク

わかっていたんだよ・・・全て・・・

知っていたんだよ・・・君の事は・・・


YUVO
P' PRO
P-PROJECT TEAM
SINCE・1995
ラ・ム
Я・A・M 1
—NEW EVOLUTION ORGANIZE—
10月25日発売
FD版¥9800（税別）
CD-ROM版¥9800（税別）
ハードディスク専用
GMF
YUVO/P'PRO

RING リング
REAL TIME INTERACTIVE NETWORK GAME
03-5820-1188

NOW OPEN!!
9月22日より開局しております
ただいまオンラインで
会員登録受付中
入会金、年会費無料

ゲームは今、コミュニケーション感覚。新しい出逢い、オークスヘブンから…。

あなたのパソコンとつながるその先にあるものは、まだ誰も体験したことがない未知の世界。
そこでは誰もが主役で、冒険者です。
あたかも現実世界のように、出逢った他のプレイヤーと会話を重ね、コミュニケーションをとることができます。
ただゲームをするだけではなく、このヴァーチャル空間の住人となってしまう感覚。
「リング」が提供する楽しさのひとつは、そんな疑似体験でもあるのです。

●動作環境

■対応機種：PC-9801VX以降（LT／HAを除く）386以上推奨
■ディスプレイ：高解像度（640×400）アナログディスプレイ
■音源：MIDI音源（GM対応）、FM音源
■ハードディスク：10MB以上の空き容量必要
■メディア：3.5"FD、CD-ROM
■通信速度：9600bps
■接続料金：1分15円（この他に通常の電話料金がかかります。NTT各種サービスをご利用ください）
●アクセス・ポイント **03-5820-1188**（順次、各都市に展開予定）

●登録方法

アクセス・ポイントに接続後、以下の内容の電子メールをお送りください。登録情報を確認後、弊社からソフトをご指定の住所に郵送いたします。ソフトをご自分のパソコンにインストールすれば、後はいつでもオークスヘブン・ネットのRINGにアクセスして「エクスリュージョン」をお楽しみいただけます。

必要記載事項
●〒、住所、氏名、年齢、性別、電話番号●使用する希望メディア●ソフトの希望送付先

誕生！ OCS HEAVEN NET カード!!

オークスヘブンネットに入会していただくには、クレジットカードが必要です。そこで、まだクレジットカードをお持ちでない方のために、3種類から選べる国際ブランド・クレジットカードを発行することになりました。オークスヘブン独自の特典もいっぱいの「オークスヘブンネット・カード」に、ぜひこの機会にご入会ください。もちろん他のクレジットカードをお持ちの方でもOKです*。
*ただし、オークスヘブン・ネットのご利用料金の決済は、自動的にOCS HEAVEN NETカードに切り替わることになります。

カードの種類（ご希望のカードをお選びください）

ORICO-JCB

オリジナル特典
❶パートナー・プレゼント
ご入会時に2,000円分（130分相当）の課金を割引サービス
❷サンクス・プレゼント
ご利用額10,000円ごとに1ポイント加算。20ポイントで1,000円割引、以降10ポイントごとに1,000円割引。
❸ロマンス・プレゼント
年間70ポイント以上達成された方の中から抽選でMIDI、モデム、スピーカー、ヘッドホンなどをプレゼント。さらに100ポイント以上を達成された方の中から抽選で10万円、5万円、3万円の旅行券をプレゼント。
❹ミラクル・プレゼント
登録会員の節目にご入会された方（例：10万人目、20万人目…）や、モンスターなどとの戦闘に基準回数以上勝利した方は、exllusionの世界のどこかへお名前を永久に刻み込みます。

株式会社オークスヘブン
〒101 東京都千代田区岩本町 3-8-16 東誠ビルNo.11 2F

※記載の会社名、製品名は各社の登録商標または商標です。※お問い合わせは、弊社ネットへ電子メールでお願いします。

Copy OK
このソフトは、権利者の許諾なしで複製することを許可しております。どんどんコピーしてお友達に配ってください。
通信ロープレ
exllusion
エクスリュージョン
求む、冒険者。
■プログラマー、ゲーム制作スタッフ随時募集中
履歴書（写貼）と職務経歴書をご郵送ください。

ANJIN
新たなるメタ女が動き出す。
ユーザー絶賛の、あのメタ女が帰ってくる！
前作が傑作足り得た、
会心の操作性はそのままに。
そして、あのテンポ、あのリズムは更に加速を増し、
戦闘システムはいよいよ豪快さを増して…、
今再び、メタ女が姿を現す！！
イベントは一気に2倍だ！
戦闘シーンもガリガリにパワーアップ！
勿論、特技システムは種類も大幅に追加！
そしてそして、
ユーザーを2度3度と再プレイに走らせた、
必殺のマルチシナリオ・イベントシステム
は、今回更に自然な分岐を目指して超パワーアップ中だ！！
ツァイ
メタ女
じょ
年内
発売決定！！
■対応機種：NEC　PC－9801シリーズ（RS以降）、9821シリーズ・EPSON　PC－386（GS以降）／PC－486
■動作環境：80386以降搭載機種ハードディスク専用　■提供メディア：3.5インチフロッピーディスクCD－ROM
■対応周辺機器：26音源ボード　86音源ボード（推奨）　118音源ボード（予定）　サウンドブラスター（26互換モード時）　WSS音源　バスマウス　増設メモリー　■対応OS：MS－DOS　Ver.5.0以上　MS－WINDOWS95
ANJIN 日本アドバンス・テクノロジー株式会社
〒247神奈川県鎌倉市台3-3-13ケー・ユー・プラザビル2F
TEL.0467-43-6663 FAX.0467-47-5451

AVALON HILL GAMES OF STRATEGY

アバロンヒル ゲームソフト コレクション
AVALON HILL GAMESOFT COLLECTION

世界的に有名なボードゲームメーカー『アバロンヒル社』の、本格シミュレーション・ゲームソフト・シリーズが、遂に日本上陸!!

10月18日 発売

1941年11月。灼熱の砂漠で、大戦車戦が開始された

第2次大戦のアフリカ戦線を舞台に繰り広げられた、連合軍による「クルーセイダー作戦」を忠実に再現した本格ミリタリー・シミュレーションゲーム。灼熱の砂漠で、戦車部隊の生死をかけた戦いが始まる。プレイヤーは、史実に基づく6つのシナリオを、ロンメル将軍率いるドイツ・アフリカ軍団か、オーキンレック将軍率いる連合軍のどちらかでプレイします。

■1～2人プレイ可能 ■電子メール対戦対応

第1弾

※画面は開発中のものです

Windows95 & Macintosh ハイブリッドCD-ROM
品番：GLA-00170

希望小売価格 **9,800円**（税別）

WWII Military Simulation
WWIIミリタリーシミュレーション

ロンメル装甲師団 1941
OPERATION CRUSADER

©1994,1995 The Avalon Hill Game Company.©1996 GLAMS,INC.

第2弾
'96.11.22
◆発売予定◆
D-DAY
希望小売価格 **9,800円**（税別）
●Windows95&Macintosh ハイブリッドCD-ROM
●品番：GLA-00270

第3弾
'96.12
◆発売予定◆
スターリングラード
希望小売価格 **9,800円**（税別）
●Windows95&Macintosh ハイブリッドCD-ROM
●品番：GLA-00370

『アバロンヒル社』とは・・・
1953年、ボードゲームメーカーとして誕生した、The Avalon Hill Game Company。創業以来、アメリカはもちろん、全世界で多くのファンを獲得し、現在では200種類以上の多彩なジャンルのボードゲームを発売しております。また、シミュレーションゲーム作りのノウハウを活かし、コンピュータゲーム分野にも進出し、次々にユニークな新作を発表しています。グラムスでは、このアバロンヒル社と独占契約を結び、日本国内向けに第1弾「ロンメル装甲師団1941」、第2弾「D-DAY」、第3弾「スターリングラード」をリリース予定。さらに、第4、5、6弾も企画進行中です。ご期待ください。

■動作環境
<Windows95> ●OS：Windows95日本語版専用●CPU：Pentium／75MHz以上を推奨●メモリ：16MB以上の実装メモリを推奨
●要ハードディスク●ディスプレイ：640×480ドット以上／256色表示可能なカラーディスプレイ●要CD-ROMドライブ
< Macintosh > ●CPU：PowerPCまたは68020以上●システム：漢字Talk7.1以上●メモリ：4MB以上の空きメモリ
●要ハードディスク●ディスプレイ：256色以上、13インチ以上●要CD-ROMドライブ

※Windowsは、米国Microsoft社の米国及びその他の国における登録商標です。※Macintoshは、米国アップルコンピュータ社の商標です。※Pentiumは、米国Intel社の登録商標です。

■人材募集
●募集職種：①プログラマー（パソコンソフト開発）②企 画③グラフィック
●資　　格：22～30歳位まで、実務経験2年以上（ボードゲーム、シミュレーションゲームに興味のある方）
●応募方法：履歴書（写真貼付）及び職務経歴書を下記まで郵送ください。書類選考後、面接日時をご連絡します。
※履歴書送付先／右記住所の「人事部PC係」まで。問い合わせは人事部 TEL.03-3224-3131 担当／島田

グラムス株式会社
〒106東京都港区六本木3-5-27六本木山田ビル3F
●この製品に関するお問い合わせは、下記のユーザーサポートセンターへ・・・
TEL.03-3224-3152
●GLAMSホームページ http://www.glams.co.jp/

PlayStation
広がるプレステワールド!!
10月18日発売
価格5,800円（税別）
A
B
C
プレイヤー
3タイプから選べ
ます。
CONTINUE ? 7
95年度ゲーメスト特別賞受賞
伝説のSTGを移植!!
昨年アーケードで話題になった
本物のシューティング・ゲームが
遂にプレイステーションに登場！
他では味わえないレーザーボン
バーやボスキャラたちがきっと
プレイヤーの胸を熱くさせる！
怒首領蜂
DonPachi
縦スクロールの大迫力
©ATLUS/CAVE
©1996 S.P.S.
HARDBALL 5
5月期全米ゲームヒット
ランキングNo.1！
実在する
大リーグの
プレイヤーを
使用し、ゲームを
楽しめます。
5つの
モードを
選択でき
ます。
11月22日発売
価格5,800円（税別）
SPORT
ACCOLADE
MAJOR LEAGUE BASEBALL
PLAYERS
©1996 S.P.S. Hardball 5,Sport Accolade and the Sport Accolade logo are trademarks of Accolade,Inc.
©1995. Created by MindSpan.Accolade is an official licensee of the Major League Baseball Players Association. LOGO ©MLBPAMSA. Al Michaels is used under license by Accolade,Inc. a Warner Music group Company. All rights reserved.
（株）エス・ピー・エス
SPS
SPS
オークラ
ボーリング
アンフィニ
太平寺
信夫橋
旧4号線
沖高バス停
セブン
イレブン
福島駅
東北本線
〒960 福島市太平寺字過吹24-1　TEL 0245-45-5777／FAX 0245-45-1804
SPSホームページ
URL http://www.sps.co.jp/
マークおよび PlayStation は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PCエンジンのゲームが自分でつくれる!!

DEVELO でべろ スターターキット BASIC編

第2弾

好評発売中
予価 5,000円 税込

※付属品:
CD-ROM×1&FD×1

ゲームプレイヤーからゲームクリエイターへ。
カンタンBASICでゲーム作りの醍醐味を味わえるツールブック登場!!

PCエンジンで一般ユーザーがソフトを開発できる「でべろ」シリーズの第2弾「でべろスターターキット・BASIC編」が「でべろスターターキット・アセンブラ編」に続いていよいよ登場! 今回は、初心者にやさしいBASICでプログラムが楽しめます。より多くの人たちにゲーム作りの楽しさを味わってもらえると思います。

内容は、BASICのサンプルプログラムを含めたマニュアルに、必要なプログラムやツール類が収録されたスーパーCD-ROM²、PC-98シリーズとMSX用にコンバートするための2DDフロッピーディスクが付いてきます。このブック&ツールの他に、「でべろBOX」(税込1万円)というお手持ちのパソコンとPCエンジンをつなぐインターフェイスを購入していただくことにより、非常に安価でありながら、十分ゲーム作りが楽しめる環境ができあがります。

ぜひ、弊社の「でべろ」シリーズでゲームクリエイターの一歩を踏み出してください。

プログラム　グラフィック　ミュージック

キミの部屋が開発ルームに!!

さらにプロを目指すキミに!!
「でべろスターターキット・アセンブラ編」
～好評発売中 5,000円(税込)～
※付属品CD-ROM×1&FD×1

申し込み方法は、下の申し込み書と金額を同封のうえ、下記の宛先まで現金書留でお送りください。なお、「でべろスターターキット・アセンブラ編」と「でべろスターターキット・BASIC編」は、お近くの書店で注文できます。詳しいことは、当社販売部(03-3573-8613)までお問い合わせください。

〒105 東京都港区東新橋 1-1-16
徳間書店インターメディア株式会社
「でべろスターターセット」係

でべろに関するお問い合わせは
TEL. 03-3573-8604

でべろ動作環境　PCエンジン：スーパーCD-ROM2システムが動作する機種
パソコン：PC-98(VX以降の機種。CPUは80286以上)
MSX：(MSX2以降の機種)
※MSXとの接続には専用ケーブルが必要です。ご要望の方は、プラス1,000円にてお申し込みください。
※専門学校などの副教材として、多数お求めの場合は、別途お見積りいたします。
※でべろという名前は、制作者を意味する英語Developer(デベロッパー)から取りました。

次世代のクリエイターをめざせ!

Develo Magazine

でべろマガジン

Vol.1　10月8日(頃)発売!!

でべろアセンブラ&BASICユーザーをサポートし、次世代のクリエイターのために必要な情報をつめこんだ雑誌創刊。キミもゲーム作りを楽しもう。有名クリエイターの生の声を聞けるよ。

定価980円(偶数隔月刊)
お求めは全国の本屋さんで。

編集・発行／〒105 東京都港区東新橋 1-1-16　徳間書店インターメディア(株)　編集／03-3573-8604　販売／03-3573-8613
発売／〒105-55 東京都港区東新橋 1-1-16　徳間書店　03-3573-0111(代表)

感動大作、今ふたたび…

11月8日発売 5,800円
【タクティカルRPG】

©SEGA ENTERPRISES,LTD./
©MICRO CABIN CORP.1995,1996

空間で戦え！パワーアップした新「圧倒的立体バトル」システム！
足場からすべり落ちる・空を飛ぶ・空中でのバトルなど、変化に富んだ地形表現と共に緻密なゲーム性と戦略性を表現。

カメラワークとポリゴン地形による圧倒的なイベントの数々！
大地が割れる、火山が噴火するなど、ポリゴン地形を利用したド派手なイベントは、抜群のインパクトと臨場感あふれる演出を実現。

大幅強化、スキルシステムと技アニメーション！
好評「スキル」システムが一段とパワーアップ。使える技の総数は前作の1.5倍、なんと200種類以上に！

世界が前作の3倍に拡大、物語は新たな大陸へ！
世界の広さは「リグ1」の3倍にアップ、戦闘フィールドやイベントも増え、さらにドラマチックなストーリーが繰り広げられます。

SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター
0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00(祝祭日除く)
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

アーケードはもちろん、サターン情報も満載!!
10月11日創刊
公式 SEGA Magazine
毎月13日発売 定価300円(税込)

がはなせない！
SEGASATURN
希望小売価格 ¥20,000(税別)

●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp
●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

第34回

話題のビッグ・タイトルや隠し玉が多数登場！

AMショー REPORT

9月12～14日の3日間，千葉市の日本コンベンションセンター（幕張メッセ）にて「第34回アミューズメントマシンショー」が開催された。新作アーケード・ゲームの情報を中心に，ショーの目玉を紹介していこう。　（文／開田清隆）

カプコン　今回も超強力なラインナップ

なんと格闘3＋1タイトル！イベントもアリ

今回のショーで一番元気があったのは，多くの対戦格闘ゲームをぶつけてきたカプコンだ。『X-MEN VS. ストリートファイター』をはじめ，CPシステムIII第1弾『ウォーザード』，シリーズ初のポリゴン格闘『ストリートファイターEX（旧：ストリートファイター外伝）』の3タイトルが出展された。どのタイトルも実際に遊ぶことができ，かなりの人気を集めていたのだ。なかでも『ストEX』は設置数こそ少なめだったが，ポリゴンでのキャラを見ようと多くのギャラリーが集まった。『X-MEN～』『ウォーザード』は，ほぼ完成に近いバージョンが出展されていたぞ。

一方，カプコンひさびさのクイズゲーム『クイズなないろドリームス～虹色町の奇跡』も出展されていた。7人の女の子との恋愛をテーマにしているが，細部まで練り込まれていて，いわゆる「ギャルゲー」に終わっていないのは，さすがカプコンというところか。

ブース外側のモニタでは，各出展作品のプロモーション・ビデオが上映されていて，そのなかにはCPシステムIII第2弾『ストリートファイターIII』の最新映像もあった。やはり注目度はピカイチで，通路を歩いていた人も『ストIII』の映像に気づくと，つぎの上映まで立ち止まってながめていたほどだ。

また，ブース内では『X-MEN～』と『ウォーザード』をプレイした人にTシャツがプレゼントされる「ノベルティーチャレンジ」を展開していたほか，各ゲームのキャラクターに扮したコスプレ・アイドル2人と対戦できるイベントも行なわれていた。ゲーム・センターなどで購入できる小冊子「シークレットファイル」のバックナンバーも展示。『なないろドリームス』『X-MEN～』『ウォーザード』のシークレットファイルも制作中とのことだ。

X-MEN VS. ストリートファイター

▲2on2によるチーム対戦がこのゲームのウリ

◀『なないろ』はカプコンらしさが感じられるクイズ

こんなイベントも

▶ブース内は連日，対戦の熱気ですごかった

▲写真のコスプレ・アイドルと対戦できたのだ

◀『X-MEN～』や『ウォーザード』のTシャツがもらえるイベントもあった

必見！　これが『ストIII』だ!!

上映された『ストIII』ビデオの一部をここでお見せしよう。新キャラに注目！

◀上映時間は短かったが，見ごたえのあるものだった

コナミ — 新マザーボード発表!

コナミのポリゴンも負けてはいない

新たな『グラディウス』が登場。「グラディウス，新章突入」と銘打たれた『ソーラーアサルト』は，なんと3Dシューティング！ 操作系はレバーとスロットルを使用，自機はビックバイパーを含めた3機から選べ，あのパワーアップ・ゲージも健在。展示品は開発度40%で，ゲームの雰囲気を味わうというものだった。完成版に期待したい。

ソーラーアサルト

▲おなじみの細胞面や，敵基地内などのステージが3Dとなってプレイヤーに迫る！

ほかには，市街地を舞台にしたラリーゲーム『GTIクラブ』，『クイズドレミファグランプリ3』や『対戦とっかえだま』などが出展された。『GTIクラブ』は，ふつうのレースはもちろん，複雑な街道を走りまわる「鬼ごっこモード」が楽しい。さらに，『ときめきメモリアル』の音楽CDがもらえるプライズ・マシンもあり，長蛇の列ができていた。

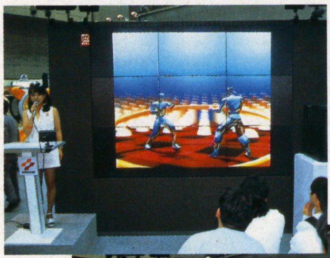
▲『GTIクラブ』は自由度の高いレーシング・ゲームだ

高性能CGボード「COBRA（コブラ）」発表！

コナミブースの一角では，新しいCGボード「COBRA（仮称）」が発表された。

COBRAは，コナミとIBMが共同開発したもので，メインとサブのCPUにPowerPCを採用，秒間500万ポリゴンの制御が可能という，驚異的な処理能力を持っているのだ。

スクリーンでは，『PF573プロジェクト』と題された対戦格闘ゲームのデモが上映されていた。まだ開発段階のものであったが，その美しさ，キャラの動きは，COBRAの処理能力の高さを感じとるのに十分な内容で，来場者の熱い視線を浴びていたぞ。



◀ボードの高性能ぶりを示すデモが上映された

▶高品位CGで生成されたキャラに視線が集中

セガ — 人口密度はNO.1？

やっぱりこいつだ『バーチャファイター3』

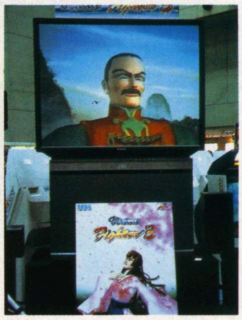
今回のセガの目玉はなんといっても，最新のリアルタイムCGボード「モデル3」を使用した『バーチャファイター3』。会場では多数の筐体が設置され，来場者も新フィーチャーである「かわし」を体験できたのだが，プレイするには4～5人待たなければならないほどの盛況ぶりだった。近くのモニタでは，モデル3よりワンランク上の基板を使ったムービーや，『バーチャファイター』の歴史をつづったビデオを上映。ムービーの高度な映像は，来場者の目をクギづけにしていたぞ。

▶『セガスキー』の筐体は，エッジ操作が簡単に行なえるぞ

◀マイクを使ったユニークなクイズ『マジカル頭脳パワー!!』

バーチャファイター3

▲ご存知，大人気のポリゴン対戦格闘ゲーム。新筐体「ブラストシティー」「メガロ410」とセットで，大量に出展された



▼ムービーには，多くの来場者が見入っていた

ショーでは毎回，多数の体感ゲームを発表しているセガだが，今回は『セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ』，マリンジェットを題材にした『ウェーブランナー』，そしてスキーゲームの『セガスキー・スーパージャイアントスラローム（仮）』の3タイトルを出展した。一番人気は『セガラリー・チャンピオンシップ』のスタッフが制作した『ツーリングカー』。時速300キロというスピードが体感でき，実在メーカー「メルセデス・ベンツ」「トヨタ」などのマシンが操縦できるのは魅力だ。『セガスキー』は，ナムコの『アルペンレーサー』の後発だが，随所にセガらしさを感じさせる作品で，今後のスキー対決が楽しみ。

特殊筐体でひときわ目を引いたのが，同名のテレビ番組をモチーフにしたクイズゲーム『マジカル頭脳パワー!!』。すべての問題にマイクで答えるのがユニーク。おなじみのクイズが収録されているので，みんなで盛り上がれそうだ。心理テストと人相術で理想の人をさがす占いマシン『理想像探偵社』も注目を集めていたぞ。

タイトー

あの『ダライアス』の最新作が登場!

『ファイターズ〜』ほか ポリゴン作品を多数出展

タイトーは，3D対戦格闘ゲーム『ファイターズインパクト』をメインに，恋愛をテーマにしたポリゴン使用のミニゲーム集『まじかるでーと』，人気のパズルゲームの第4弾『パズルボブル3』などを出展していた。『ファイターズインパクト』は，同社では初となる横視点のポリゴン格闘で，1人をのぞいたすべてのキャラが，三つの格闘スタイルを持っているのが特徴だ。操作系は，レバー×1+ボタン×3というタイプで，ボタンはそれぞれパンチ，キック，シフトとなっている。シフトボタンとは，相手の攻撃をかわして背後に回ったり，ほかのボタンやレバーとの組み合わせで攻撃を変化させるといった，多彩な動きを実現するもの。このゲームを攻略するうえでの重要なファクターだ。

ブース内では，ゲームに登場するキャラクター「シレーヌ」のコスプレをしたモデル・嶋田ゆりとの対戦イベント「マクハリインパクト」が開催され，勝者には特製の帽子がプレゼントされた。また，ゲームの開発スタッフが制作したオフィシャルガイドブックも配布されていたぞ。

さらに，タイトーはオドロキの隠し玉も用意していた。その名も『Gダライアス(グレート・ザ・ダライアス／仮称)』。多くのシューティング・ファンを熱狂させた『ダライアス』の流れを組む，横スクロール・シューティングだ。ビデオ上映だけだったので詳細は不明だが，ポリゴンを使用した画面構成（ちなみに1画面)で，演出面に力が入れられているようだった。発売はまだ先のようだが，『ダライアス外伝』以上の完成度を期待したい。シューティング・ファンは巨大戦艦との戦闘を心待ちにしていよう。

◀今回最大の隠し玉であった『Gダライアス』。画面を公開できないのが残念

ファイターズインパクト

▲すでに発売中のポリゴン格闘。各キャラが三つの格闘スタイルを持っているのが大きな特徴だ

◀プロレス・タイプのシレーヌと対決。コスチュームがグッド

SNK

『サムスピ』最新作が初公開

MVSもまだまだ がんばっているぞ

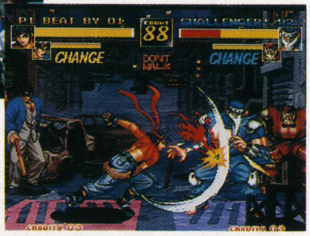
SNKブースでは，あの『風雲黙示録』のシステムを大幅に変更した『風雲スーパータッグバトル』と，『サムスピ』シリーズ最新作の『サムライスピリッツ 天草降臨』を中心にMVSのソフトを大量出展。ザウルスの『ステークスウィナー2』をはじめ，ハドソンの『ネオボンバーマン』，ADKの対戦シューティング『ティンクルスター スプライツ』といったサード・パーティの作品も遊ぶことができた。ビデオゲーム以外では，テレビでおなじみのアトラクション『電流イライラ棒』を体験することができ，大変なにぎわいだったぞ。

◀『イライラ棒』は外壁に触れないように棒を動かすゲームだ

風雲スーパータッグバトル

ウリはなんといっても，最大4人でプレイできるタッグバトル。交代制なので，チームワークも重要だぞ。新キャラとして，剣を自在にあやつる「ロサ」と，テコンドーの使い手「キム・スイル」の2名が加わった。

▲会場にはスペシャル筐体が設置され，2対2のタッグマッチで盛り上がった。ここでもキムがなかなか強いようだ

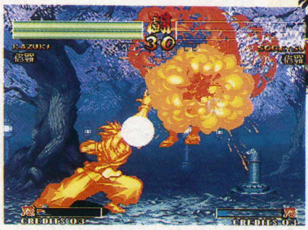


▼画面がズームイン&アウトするので，迫力ある対戦が楽しめる。奥で待機しているパートナーとの協力技もあるぞ

サムライスピリッツ 天草降臨

『斬紅郎無双剣』のシステムをベースに，「怒り爆発」というフィーチャーを追加。これを発動させると時間制限付きながら「連ね斬り(連続技)」と「一閃（強力な一撃)」が使用可能になる。

▼会場では，新キャラの風間火月と風間蒼月のほか，タムタム，十兵衛，シャルロットの復活キャラに人気が集中



▲「斬紅郎」キャラはほとんど残っている。全部で17人が使用できるようだ

ナムコ

ポリゴン・ゲームの新境地をひらく!

さわやかなスポーツとアヤしいパズル

ナムコは「システム・スーパー22」の3D体感ゲームを多数出展。ジェットスキーをモチーフにした『アクアジェット』や，『アルペンレーサー』の第2弾『アルペンレーサー2』などを展示，スポーツ・ゲームの充実ぶりをアピールしていた。『アルペンレーサー2』の大きな変更点は，プレイ・スタイルを「モーグル」「ダウンヒル」「スタンダード」の三つから選べるようになったこと，プレイヤーとの通信対戦が可能になったことだ。ゲーム性は前作のままなので，本作品もスキーヤーに大ウケしそう。『アクアジェット』は，ジェットスキーそっくりの筐体に立ってプレイするのだが，足で直接「波のうねり」を感じられる点が好評だったようだ。

テーブル・ゲームで，ちょっとアヤしい人気を集めていたのが新機軸のパズルゲーム『ダンシングアイ』。サルを操作して，立体モデルの表面にあるパネルを囲み，切り取っていくのだが，そのモデルのほとんどが女の子。表面のパネルをすべて取ると「ごほうびCG」を見ることができる。このショーで展示されたのは，低年令向けのモードのみだったが，それでも高年令層の高い支持を得ていた。

恒例のエレメカでは，全16種類のミニゲームで自分の能力を診断する『技脳体』，ハンマーでパッドをたたいた力をボールの移動量で測定する『スピン ザ スピン』などが人気を呼んでいた。『鉄拳2』『ソウルエッジ』『ギャラクシアン^3』などの関連グッズも展示されていたぞ。

アルペンレーサー2

▲大人気の体感スキーゲーム第2弾。二つのコース，三つのスタイルでタイム・アタックだ

◀隠れた人気ゲームだった『ダンシングアイ』

▶三つのスライド・ボールを投げて，技術力，脳力，体力を検査する『技能体』。反応精度や体内時計などの診断データが印刷されるのがユニーク

◀ブース内のステージでは「ミス・アルペンサーファー」のお披露目が。今後のゲーム・イベントで活躍するそうだ

その他のメーカー

やはり対戦ゲームが主流

これまで紹介したメーカー以外の作品とブースの内容も紹介していこう。

テクモでは，セガのCGボード「モデル2」を使った対戦格闘『デッドオアアライブ』を出展。工夫されたリングアウト・システムや，ホールド・ボタンが特徴で，多くの格闘ファンの人気を集めていた。

アトラスは，『豪血寺』シリーズのクララが活躍する斜め視点のアクション『プリクラ大作戦』と，2対2のチームバトル格闘『グルーヴオンファイト』を出展。ともにST-V用ソフトなので，サターンへの移植も期待できそう（前者はすでに決定）。

サミーは，通信対戦も可能になった『麻雀ハイパーリアクション2』のゲーム大会を14日の一般公開日に開催。対戦での勝者全員に非売品のポスターが贈られた。

テクモ

▲ホールド・ボタンにより，従来にはない駆け引きが楽しめる『デッドオアアライブ』

アトラス

◀▲あのクララが活躍する『プリクラ』。ブースにはコスプレイヤーもいたぞ

サン電子

◀かわいいキャラが魅力の対戦格闘『わくわく7』を出展

サミー

◀ショーではめずらしい，麻雀大会も行なわれていた

今回のショーの目玉：プリントものを集めてみました

現在，写真シール作成マシン『プリント倶楽部』が，女子高生を中心に流行している影響か，同タイプのマシンを多数見かけた。ざっと挙げてみると，『スタンプ倶楽部』(データイースト)，『ネーム倶楽部』(セガ)，『セラージュ』(ナムコ)，『NEOプリント』(SNK)，『プリプリステーション』(コナミ)などなど。背景の多彩さをウリにしたものや，写真入りの名刺が作れるもの，自分の顔のスタンプを作れるものなど，どれも独自の味付けがされているのがおもしろいところだ。

一方，本家の『プリント倶楽部』(アトラス／セガ)は，アトラスのビデオゲーム『プリクラ大作戦』とのタイアップで『～オータムバージョン』を出展。『プリクラ大作戦』のゲーム中に表示されるパスワードを『プリント倶楽部』で入力すれば新しい背景が使用できるといった，他の追随を許さない構え。今後ゲーム・センターで，どのマシンが人気があるかチェックしてみるといいぞ。

スタンプ倶楽部
データイースト

▶写真を撮り，それをスタンプにできる。会場では，順番待ちの長い列ができていた

NEOプリント/SNK

▼合成される背景の豊富さがウリ。なんと120パターン以上だ

ネーム倶楽部/セガ

◀先月号のとじ込み付録でも紹介した，名刺作成マシン。『プリント倶楽部』との組み合わせで威力を発揮するぞ

第34回AMショー おもな出展タイトルリスト(ビデオ上映含む)

メーカー	タイトル	備考
SNK	風雲スーパータッグバトル	対戦格闘
	サムライスピリッツ 天草降臨	対戦格闘
	得点王 炎のリベロ	サッカー
SNK／ADK	ティンクルスタースプライツ	シューティング
SNK／ザウルス	ステークスウィナー2	競馬
SNK／ハドソン	ネオボンバーマン	アクション
アタリゲームス	SAN FRANCISCO RUSH	レーシング
	FREEZE	アクションパズル
	WAYNE GRETZY'S 3D HOCKEY	アイスホッケー
アトラス	グルーヴオンファイト	対戦格闘
	プリクラ大作戦	アクション
エイティング/ライジング	蒼穹紅蓮隊	シューティング
ガエルコ	スピードアップ	レーシング
カプコン	ウォーザード	対戦格闘
	X-MEN VS. ストリートファイター	対戦格闘
	ストリートファイターEX	対戦格闘
	ストリートファイターIII	対戦格闘
	クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡	クイズ
	フリッパーフットボール	ピンボール
	ブレイクショット	ピンボール
コナミ	PF573プロジェクト	対戦格闘
	ソーラーアサルト	3Dシューティング
	GTIクラブ	レーシング
	ワインディングヒート	レーシング
	対戦とっかえだま	アクションパズル
	クイズドレミファグランプリ3	クイズ
サミー	麻雀ハイパーリアクション2	麻雀
サンソフト	わくわく7	対戦格闘
ジャレコ	セカンドアースグラティア	シューティング
	Strike ALLEY（海外用）	ビリヤード
ジャレコ	HOMERUN KING（海外用）	野球
セガ	バーチャファイター3	対戦格闘
	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	レーシング
	ウェーブランナー	ジェットスキー
	セガスキー・スーパージャイアントスラローム（仮）	スキー
	マジカル頭脳パワー!!	クイズ
タイトー	ファイターズインパクト	対戦格闘
	Gダライアス（仮）	シューティング
	まじかるでーと～ドキドキ告白大作戦	オムニバス
	クレオパトラフォーチュン	アクションパズル
	パズルボブル3	パズル
	テイルズ オブ ザ アラビアンナイト	ピンボール
	スケアード スティフ	ピンボール
データイースト	エアウォーカーズ	バスケットボール
	クイズ おまえにPiponチョ！	クイズ
	ゴーストロップ	ブロック崩し
	インディペンデンスデイ	ピンボール
テクモ	デッドオアアライブ	対戦格闘
	ギャロップレーサー	競馬
ナムコ	ダンシングアイ	アクション
	アルペンレーサー2	スキー
	アクアジェット	ジェットスキー
	トーキョーウォーズ	3Dシューティング
バンプレスト	クイズ!!美少女戦士セーラームーン	クイズ
	バンバンボール	アクション
	マクロスプラス	シューティング
ビスコ	ラブリーポップ麻雀 雀々しましょ	麻雀
	ナノ・ブレイカー（仮）	アクション
ビデオシステム	3on3ダンクマッドネス	バスケットボール
童	紫炎龍	シューティング

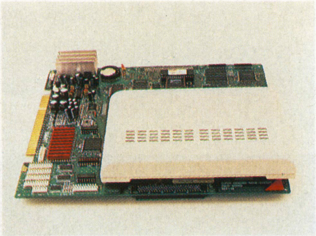
スクープ！ あのカネコがマザーボードを発表

AMショーが開催されていた9月12日，同じ千葉市内のホテルで，カネコのマザーボード「スーパーカネコ・ノバ・システム」の発表会が行なわれた。

発表されたマザーボードは，「低価格で優れたものをリリースする」というコンセプトにより制作されたもの。ソフトを購入すれば，マザーボードが無償で貸しだされるほか，ソフト自体も安価で発売することをウリにしていくようだ。

基板の性能のほうは，CPUにSH2(セガサターンなどで使用)を搭載しているので，申し分のないレベルといえる。ポリゴンなどの高度な処理が必要となる場合は，サブボードを付加するなど(これも無償提供)，サポートは万全とのこと。

対応ソフトは，すでに『ギャルズパニック4遊(フォーユー)』が稼働しているほか，ブロック崩しの『さるかにハムぞう』や，『スノーブラザース』の開発スタッフが手がけた固定画面アクション『ユキブタマン』も順次登場する予定だ。そのほかにも『ジャンジャンパラダイス』『あすか120%』『峠キング』『シューティング(仮)』といったラインナップが発表されている。家庭用ゲーム機からの移植作もあるので楽しみだ。



▶これがウワサのマザーボード。白い部分がROMだ

◀陣取りゲーム最新作『ギャルズパニック4遊』

AMショーPick up①

『ストII』シリーズ・チャンピオン集団
ヨガ・ストライクバッカーズ総帥
加藤義文が見た

ストリートファイターEX

ついにきた。いつかでると言われていた『ストリートファイターII』シリーズの3D対戦格闘版が，我々の前に姿を見せはじめた。その名も『ストリートファイターEX』。なんだかアツくなりそうな予感……!!

■開発：アリカ／販売：カプコン　■ジャンル：対戦格闘　■発売日未定

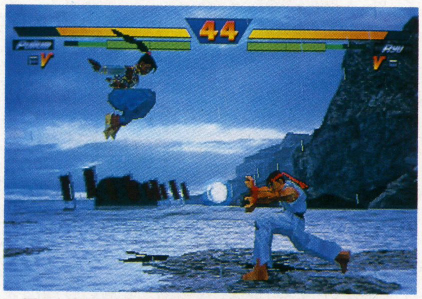
あの名作が帰ってきた!?

飛び道具あり，ジャンプ攻撃からの連続技あり，キャンセル技あり……。『ストII』で一躍ポピュラーとなったこれらの要素は，それ以後発売された2D対戦格闘ゲームならば，当たり前のように使われてきた。ただ，これまでに発売された3D対戦格闘ゲームでは，リアルさを追及するゲームのほうが多かったせいもあってか，それらの要素のほとんどは導入されることがなかったようだ。

しかし！　このたび発表された『ストリートファイターEX』（以下『EX』）は，いままでの3D対戦格闘ゲームが求めてきたリアルさをあえて捨てて，2D対戦格闘ゲームのおもしろい部分を3Dで表現するという，非常に興味深い手法が用いられているのだ。

プレイした感覚は，まさに『ストII』。めくりでもキャンセルでも何でもござれの『EX』は，既存の3D対戦格闘ゲームとはまたちがった爽快(そうかい)感を味わえる作品になっている。

リュウ，ケンといったおなじみのキャラクターはもちろん，スカロマニア，ドクトリンダークといった新キャラクター勢の個性も強烈。とにかく，『ストII』が大好きな（僕のような）プレイヤーには，涙モノの作品であることは保証しておこう。



▲飛び道具の使い勝手やジャンプのレスポンスなど，操作のすべてに『ストII』の熱い血が受け継がれている。一度プレイすればわかるはずだ！

なんとなくツウ好みなシステムがGood!!

と，ずいぶんほれこんでしまったが，それにはそれなりの理由がある。ゲーム・システムが『ストII』シリーズにかぎりなく近い構成になっている点――それだけで，『ストII』シリーズが好きだったプレイヤーにとってはたまらないことなのだ。

まずうれしいのは，最近はやりの「空中ガード」がないこと。『ストII』ではないのが当たり前だったが，これがあるゲームではジャンプのリスクは減るし，飛び道具などの意味も薄れてしまっていた。

「ガードキャンセル」がないのも大きい。これのために，攻める意義が失われ，守り思考にかたよるプレイヤーが多く生まれたことは否定できない。ガードキャンセルを盾に闘うキャラクターを相手にした日には，満足に対戦を楽しむことすらできなくなるのだ。

以上の2点がないだけでも硬派な感じのする『EX』だったが，さらにインストラクション・カードを見て思わず感嘆の声を上げてしまった。それが新システム「ガードブレイク」だ。スーパーコンボゲージを一つ消費してしまうが，相手がガードしていようとしていまいと，おかまいなしに攻撃をヒットさせることが可能。ヒットすると，相手はしばらくよろけ状態になり，その間は自分に主導権がある。この技を上手に使えば，多少の「待ち」なら，くずすことも可能だ。これはすごい！　なお，空中にいる相手にヒットした場合は，そのまま空中コンボを狙っていけるぞ。

◀キャラクター特有の技で，相手のガードを打ちくずせる

スーパーコンボをキメろ！

『スパIIX』に端を発したスーパーコンボは『EX』でも健在。うまく使えば一発逆転を狙うことも可能となるだろう。

◀発動直前のケンの昇龍裂破。連続技に組み込むのに最適の技

▶ザンギエフのファイナルアトミックバスター。モーションは必見

フィニッシュのエフェクトもスゴい！

◀チュンリーの新必殺技「飛翔蹴」が炸裂！

▶スーパーコンボフィニッシュだと隕石が……！

©CAPCOM／ARIKA WEST

さらなる高みを目指す格闘家

リュウ

『ストリートファイター』シリーズの顔と言えばこのキャラ。おなじみの必殺技「波動拳」「昇龍拳」「竜巻旋風脚」はポリゴンになっても健在。スーパーコンボの「真空波動拳」や「真空竜巻旋風脚」もあいかわらずの切れ味だ。
「このコブシにすべてを賭ける！」

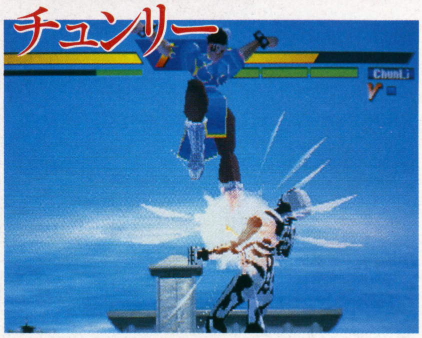
リュウの永遠のライバル

ケン

リュウのライバルとして，『ストリートファイター』シリーズに毎回登場。リュウとほぼ同性能の必殺技「波動拳」「昇龍拳」「竜巻旋風脚」を得意とし，「昇龍裂破」「神龍拳」といったハデなスーパーコンボで今回も大暴れだ。
「とっておきをお見舞いするぜ！」

インターポールの麻薬捜査官

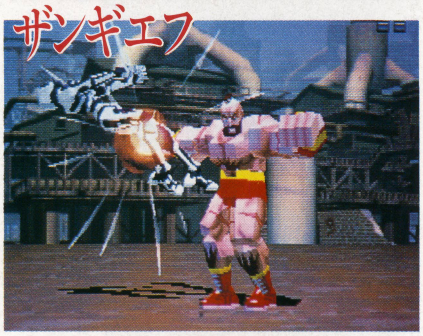
チュンリー



華麗かつ多彩な蹴り技を得意とする，数少ない女性ファイター。彼女のトレードマークとも言える必殺技は「百裂脚」。スーパーコンボは「気功掌」と「千裂脚」。それに新必殺技の「飛翔蹴」が加わった。すばやい動きで相手を封じ込めろ！
「この脚が黙っちゃいないわよ」

ロシアが生んだ最強レスラー

ザンギエフ



鍛え上げられた鋼鉄の肉体を持つプロレスラー。破壊力抜群の必殺技「スクリューパイルドライバー」「ロシアンスープレックス」「ダブルラリアット」と，驚愕のスーパーコンボ「ファイナルアトミックバスター」で一発逆転だ！
「赤きサイクロンは不滅だ！」

これがAMショーの時点で使えた8人のファイターだ!!

ショーではリュウ，ケンが人気を集めていたが，ウケていたのはスカロマニア。原点にもどった感のあるチュンリーやザンギエフも，旧キャラだけにプレイヤーは多かったようだ。個人的には，ドクトリンダークにメロメロ。一発で気に入ってしまった……。

超人的戦闘マニアヒーロー

スカロマニア

ガイコツを連想させる格好をした新キャラクター。必殺技に「スカロクラッシャー」「スカロスライダー」「スカロダイブ」「スカロトカチェフ」，スーパーコンボに「スカロドリーム」「スカロパラダイス」と，技の種類が豊富だ。
「この世の正義はわたしが守る！」

アラビアの大富豪の孫娘

プルム プルナ

2段ジャンプと3種類の角度を持つドリルキックを得意とする『ストリートファイター』シリーズでは異色のキャラ。必殺技に「プリム◇キック」「テネル♧キック」，スーパーコンボには「プラエク♥ラーム」「レスアル★カーナ」がある。
「わたしに闘いを挑むなど1000年早いわ」

特殊暗殺部隊出身の殺し屋

ドクトリンダーク

いかにも特殊部隊っぽい武器を使う殺し屋。必殺技は，昇龍拳のような「KILLブレード」，相手の体を拘束する「DARKワイヤー」，時限爆弾の「EXプロシブ」。スーパーコンボは「KILLトランプ」「DARKシャックル」の2種類。
「死にたくなければ俺とは闘わないことだ」

武神流の血を引く古武術使い

ほくと

武神流の流れをくむ古武術を使いこなす。ほくとの動きの中には，『ZERO』シリーズのガイと似たような感じのする基本技や必殺技が見受けられた。いわゆる「当て身」やフェイント技のたぐいもある，おもしろそうなキャラクターだ。
「桜のように散ってもらうわ」

AMショーPick up②

2Dでも,3Dでもドンとこい
女の子ならみーんな好き!
佐久間亮介が見た

DANCING EYES™
ダンシングアイ

ナムコの新作は，ポリゴンで表現されたビジュアル上で展開される戦略陣取り。キャラクター色を強く全面に押しだした本作は，近年の同社らしからぬ斬新な切り口でプレイヤーを魅惑するゲームである。

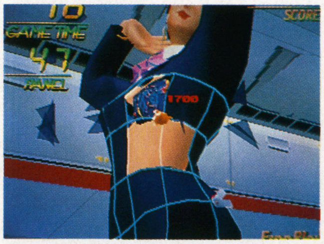
■発売元：ナムコ ■ジャンル：アクション ■稼働中

俺のハートをGETした戦略ギャル陣取りゲーム

陣取りゲームなるジャンルは,『クイックス』の登場以来，現在にいたるまで連綿と受け継がれている歴史あるものだ。『クイックス』で定義された内容をそのまま継承した作品あり，さらにアレンジを加えて新たな感覚を生みだしたものありと，その歴史の中ではさまざまな作品が産み落とされてきた。『ギャルズパニック』のような，獲得した陣地の部分にのみ，ちょっとHなグラフィックが表示されるタイプなど，まさに『クイックス』をそのまま継承したタイプのゲームである。

この『ダンシングアイ』は，近年のポリゴン技術の急速な進歩によって実現された，ニュータイプの陣取りゲームだ。従来の作品との決定的なちがいは，プレイ・フィールドが立体的に構成されている点。ステージによって若干のちがいこそあれ，円筒形を基本としたフィールド上でプレイヤーはキャラクターを操作し，少しずつ陣地を獲得していくのだ。比較的プレイヤー・キャラクターの自由度が高かった『クイックス』とは異なり，本作ではフィールド上に格子状に引かれた線の上しか移動できず，ラインで囲って陣地としたエリアはパネルという単位で消えていく。

そして『ダンシングアイ』最大の特徴とも言えるのが，獲得した陣地に応じて徐々に露出されるごホウビのビジュアル。円筒形のフィールドはときにはスチュワーデスなどの女性の姿を，パネルは彼女が着ている衣服を表現しているのだ。プレイヤーが陣地として獲得し，画面上から消えたパネルの下からは下着姿の女性がちらりと見えはじめるという仕組み。さらに，すべてのパネルをフィールド上から消してステージをクリアすることで，このポリゴンで表現されたキャラクターたちは魅惑的なダンスを披露してくれるのだ。ポリゴンで表現された3Dモデルの意外な使用法と誰もが楽しめるゲーム性。単なる1枚絵とはちがい，動きのある立体モデルが俺のハートを，そしてプレイヤーの魂を振るわせるのである。こりゃ，たまらん。

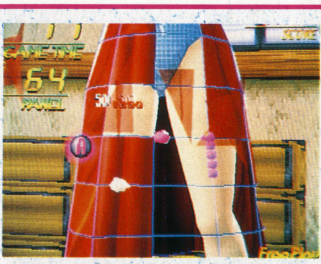

◀フィールドは女性モデルをはじめとした，さまざまなキャラの姿をしている

▶ステージ・クリア後の魅惑的なダンスシーン。面ごとにダンスは異なる

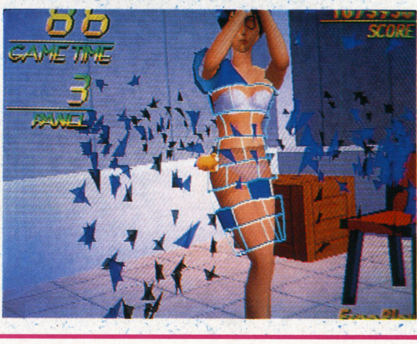
◀ダンス中に突然，エレベータの扉が開くといったドキリとさせられる演出も

アイテムを駆使しては・が・し・ちゃ・え

単なる色ものゲームでは片づけられない本作。ゲーム中に出現する全11種類のアイテムは，プレイに深い戦略性を与えている。囲った部分に接する縦方向のパネルをすべて破壊するものなど，その効用はさまざま。


◀画面左にある玉がアイテム。描かれているアルファベットごとに効力は異なる

▲主人公に似たサルの描かれたものは1UPアイテム。ゲーム内部で定められた法則を満たさなくては出現しない貴重なものなのだ


◀敵キャラや大半のパネルを一挙に画面上から消す効力を持つデストラクション・アイテム。一気にパネルが破壊されるさまは爽快

11種のアイテムをうまく活用するんだウッキー

女の子からマッチョまで 牛や車も登場するのだ

フィールドであり，またステージ・クリア後のごホウビとなるダンスを演じるキャラクターは，何も女性ばかりではない。なかには牛やマッチョマン，車といったキャラたちも。期待に胸を踊らせてクリアしたステージが筋肉男だったりすると，がっくりさせられるとともに，思わず笑いを誘われることだろう。

榊原　千昭

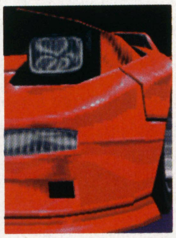
◀6月22日生まれの22才。スリーサイズは上から83・52・80だとか。バンド「TASK FORCE」のギタリスト兼キーボーダーだ

◀牛の花子。牛乳ビンの中に隠れている恥ずかしがり

▼過激なコスチュームを着た大顔　瞳。26才の主婦♪

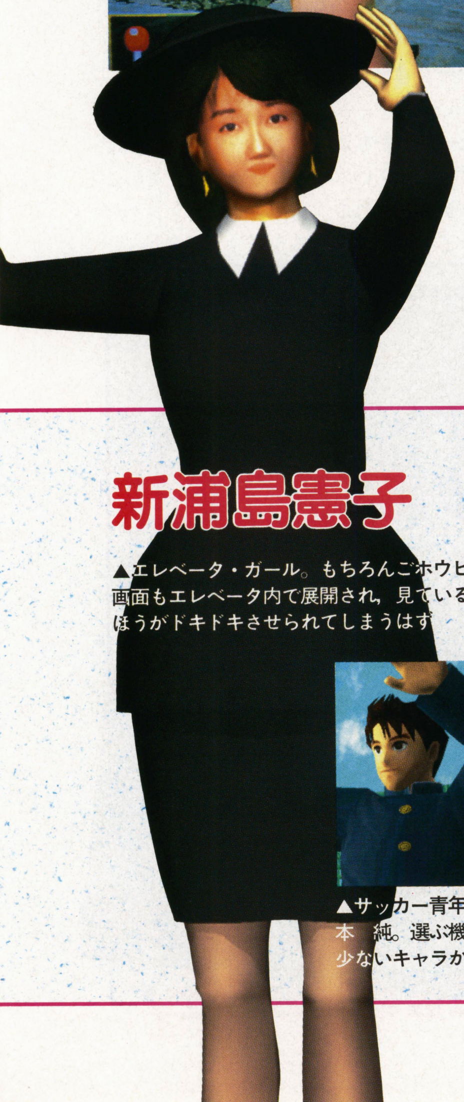
▼海女である浜崎真帆。ごホウビ画面での魚を追いかけて右往左往する仕草がかわいい女の子。ポージングのセンスがすごい…

▲インテリア・デザイナーのアンドロポプ・ドワノスキー。登場キャラにはすべて裏設定があったりする



▲パネルをめくると車であることも

◀ダンスシーンで笑わせてくれるのが，このハンナ。実際には軍人ではなく，軍服を着たモデルさん



新浦島憲子

▲エレベータ・ガール。もちろんごホウビ画面もエレベータ内で展開され，見ているほうがドキドキさせられてしまうはず

▲サッカー青年の堂本　純。選ぶ機会の少ないキャラかも？

ごホウビ画面に 思わずクラクラ♡

ステージ・クリア後のごホウビ画面。魅惑的なダンスなどをキャラクターが披露してくれるここでは，レバーとボタンによってカメラ視点とそのズームを自由にプレイヤーが操作できる。左右へのパン，上下の俯瞰(ふかん)といったこともでき，自分好みの視点で楽しめるのだ。さらに2P側のレバーでカメラの高さ調節も可能だ！

AMショーPick up③

ロックオン歴9年
アニメ歴20年!?の
開田清隆が見た

蒼穹紅蓮隊

——そうきゅうぐれんたい——

ST-V基板初の本格シューティング『蒼穹紅蓮隊』が，AMショーに出展された。すでにゲーム・センターにも登場しているので，まだプレイしていないという人はぜひご一読を。

■発売元：エイティング／ライジング　■ジャンル：シューティング　■稼働中

タメ撃ちの究極形態？

横画面モニタを使用した縦スクロール・シューティングの本作品は，ショット＋ボンバーというオーソドックスなスタイルながら，画期的な全方位照準固定システム「N.A.L.S.(No Blind Spot All range Laser System)」を採用した，戦略性の高いゲームだ。

「N.A.L.S.」とは，「ウェブ」というフレームを広げ，照準にとらえた敵を追尾レーザーで攻撃するシステム。ニュアンス的には，タイトーの作品である『レイフォース』の「ロックオン・レーザー」に近いが，戦略面から見ると，明らかにその二つにはちがいがある。『レイフォース』では，ターゲットが機体の前方に固定されているうえ，その一点のみでしかロックオンできなかった。重点が置かれていたのは，あくまでロックオンという行為。それに対してウェブは，立体的なフレームのフィールドであることから，照準を合わせられる範囲が広く，敵をとらえやすい。かわりに，状況にあったウェブを展開する，ということに重点が置かれているのだ。

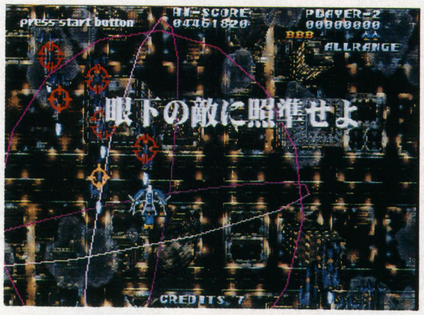
本作品では，それぞれ性能のちがう3機種の中から自機を選択できるが，各機体には拡散型と集中型のウェブが装備されている。最大照準数や攻撃力がそれぞれ異なっているので，かならずしも同じウェブ，同じ戦略が使えるとはかぎらない。

「N.A.L.S.」に付随して，点数システムも特殊なものとなっている。一度に多数の敵機に照準を合わせて破壊すると，通常ショットの場合の基本得点に比べて，2～6倍もの点数が入るが，ボムや少ない照準数の追尾レーザーで破壊した場合は，逆に2分の1～4分の1と減少してしまう。最近のアーケード・ゲームではめずらしい，ハイスコアを狙うプレイを意識した作りとなっている。

また，拡大縮小機能をフルに使った演出もウリの一つ。眼下から上昇してくる敵機や，巨大なボスの目前で自機が小さくなるなど，各ステージに見せ場が用意されているのだ。

細かい設定や，某アニメを意識したようなメッセージばかりが注目されやすい本作品だが，プレイしているうちに，制作者たちのこだわりが感じられる，秀作シューティングだということがわかるだろう。

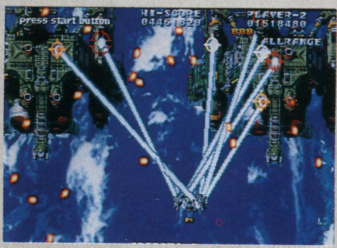
◀自機は，性能の異なる三つの機体から選択できる



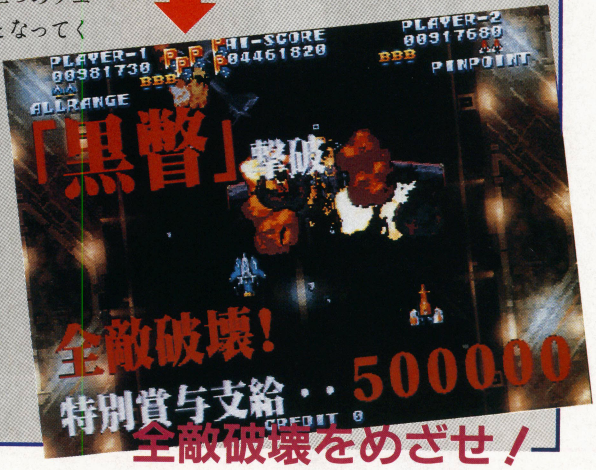
▲「ウェブ」というフレームで敵機をとらえ，追尾レーザーでイッキに破壊することが可能だ

ハイスコアを狙うしか！

本文中でも触れているとおり，このゲームでハイスコアを狙うには，できるだけ多くの敵機に照準を合わせて，一気に破壊すればいい。しかし，ウェブは広がるまでにタイムラグがあるうえ，一度にとらえられる数は，機体ごとに決まっている。よって，二つのウェブを的確に使いわけることが重要となってくるのだ。たとえば，真下から敵機が上昇してくるときには下方向にも強い拡散型を使い，耐久力が高い大型機の編隊には集中型をうまく合わせる，といったカンジだ。各ステージで出現するすべての敵機を破壊すれば，ステージ・クリア時に「全敵破壊！」となり，ボーナスがもらえるほか，多数照準の追尾レーザーでボスにトドメをさせば，かなりの高得点となる。



◀とにかく敵に逃げられないように照準を合わせよう



「全敵破壊をめざせ！」

AMショーPick up④

クイズゲーム歴14年を誇る
業界屈指のクイズ・ゲーマー
大出綾太が見た

QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡

『クイズ殿様の野望2』以降，クイズゲームを発表していなかったカプコンが，1年半の沈黙を破って発売したのが『クイズなないろDREAMS』。老舗からの満を持してのリリースだけに，その完成度は折り紙つきだ。

■発売元：カプコン　■ジャンル：クイズ　■稼働中

カプコン発「恋愛クイズ」クイズに答えて恋愛しよう

カプコンが7年前に発売した『カプコンワールド』は，マップを進みながらクイズに答えるというスゴロク方式を採用した，クイズゲーム界の記念碑的作品だ。その1年後に発売した『クイズ殿様の野望』では，他国に攻め込んでクイズで対決して領土を広げていくというSLG形式を取り込んでいた。カプコンは昔から，ほかのゲーム・ジャンルを融合した，複合的内容のクイズゲームの制作が得意だったわけだ。

『クイズなないろDREAMS』は，クイズと恋愛SLGを合体させたクイズゲームで，6か月後に迫った魔王の復活を阻止するため，封印のクリスタルと同化した7人の女の子と仲良くなっていくというストーリーだ。ルーレットを止めてマップ（1マスが1日に対応）を進みクイズに答えるのだが，ノルマをクリアすると，正解率によって出会った女の子との信頼・愛情度が上昇する。最終ボスを倒すと7人のうち1人に告白でき，信頼・愛情度の高さによってエンディングが変化するのだ。

マップには分岐点があり，特定のルートでしか会えない子もいるので，進みかたによって展開は変わっていく。何も書いていないマスでは，出会う女の子がランダムで決まり，女の子がいるマスでは，その子に関するイベントが1段階展開する。イベントが最後まで進行すると，クリスタルが発動して最終戦で手助けをしてくれるのだ。場所が描かれているマスでは，そこに関係のある女の子が登場する（学校→教師や高校生，プール→水泳選手など）。

毎月末日に出現する魔王の手先・リンツとの対戦後や，日曜日のマスにいる妖精がだす問題に正解すると，女の子たちがプレイヤーをどう思っているかが聞けるので，これを参考にして方針を立てるといいだろう。

恋愛部分とクイズ部分がうまく融合されたシステム

このゲームの大きな特徴は，クイズ部分と恋愛部分がうまく融合されている点だ。進む数を決めるルーレットは，目押しをすると好きな数で止められる。たくさんの女の子と仲良くなりたいのなら毎回1をだせばいいが，そのぶん多くのクイズに挑戦することになる。逆にクイズに自信がないなら，特定の子だけにマトをしぼって進めばいい。極端な話，女の子には目もくれず，毎回6をだして進んでいってもクリアは可能だ（告白してもフラれてしまうが）。“問題数が多くなる”リスクと“女の子と親密になれる”リターンのバランスが，うまく取れている。

また，3択，タイマースロー，好感度UPなどのアイテム効果が用意されているが，その中のジャンルセレクトでは，女の子によって選択できるジャンルが固定されている。ここにも“幅広いジャンルから出題される”リスクと“多くの女の子と仲良くできる”リターンの関係が活かされているわけだ。

通常マスのノルマ数が2～4と少なかったり，アイテム効果の威力が大きかったり（正解を教えてくれる効果なんてものもある）と，全体的な難易度が低いうえ，問題自体もそれほどむずかしくないので，クリアするのは比較的簡単だろう。だが，1回だけでやめてしまうのは惜しい。用意されているイベントやエンディングはどれもおもしろく，一見の価値がある。オーソドックスな恋愛物語はもちろん，魔法少女ものやロボット特撮ものなど，多彩なストーリーが楽しめるのだ。

クイズファン，美少女ゲームファン以外の人も，1度はプレイしてみてほしい。自信を持ってオススメしておこう。

▲女の子は性格も職業もまちまち。彼女は東鳩真由美先生

▲魔王を封印するように妖精から頼まれた直後，プレイヤーは倒れてしまう。そこに彼女（森永めぐみ）が通りかかった場面からゲームがスタートする

▲2P時は，ルーレットを早く止めたほうの数だけ進む

▲女の子のほうからジャンル選択をさせてくれる場合もある。このときアイテム効果でジャンルセレクトがあれば，さらにこまかく指定できるのだ

©CAPCOM CO., 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

AMショーPick up⑤

経験値稼ぎに燃えてクリアしてないRPG多数の山中直樹が見た

WARZARD

先月号でも紹介した『ウォーザード』だが，AMショーでプレイしていた人のほとんどは，その独特なシステムに興味を示していたようだ。というわけで，今回もシステム関連の追加情報をお届けしよう。

■発売元：カプコン　■ジャンル：格闘アクション　■発売日未定

いまだに謎の多い成長とパスワード

このゲームのシステムで一番の目玉と言えるのが，戦闘によってキャラクターが成長していくことだ。レベルアップは，対CPU戦で得点（経験値）を規定値まで稼ぐごとに行なわれる。経験値は，攻撃がヒットしたり，相手に勝ったときのほか，アイテムのコインを取ることでも加算されていく。コインは対戦中に出現する宝箱から入手できるが，このほかにも連続技をキメたり，特殊攻撃をヒットさせたときも出現するので，闘いかたによっては得られる経験値に大きな差がでるぞ。

キャラクターがレベルアップすると，新しい必殺技をおぼえたり，攻撃力や防御力（ダメージの割合），炎や毒といった特定の攻撃に対する耐性が上がっていく。ちなみに，現時点のバージョンだと，どのレベルでどのパラメータが成長するのかは，使用キャラクターごとに固定されていたぞ。

◀攻撃をヒットさせるなどして経験値を稼いでいこう

◀対2P戦では経験値が入らないかわりにVSポイントが加算されていく

▼対2P戦で連勝すると称号（体力ゲージの下に表示）が変わるが，効果は不明

また，ゲーム・オーバー後に表示されるパスワードをメモっておけば，つぎのプレイでも同レベルのキャラクターが使用できる。ステージは最初にもどされるが，そのぶん経験値を稼ぐ機会が増えるので，キャラクターのレベルをさらに上げることができるのだ。

対2P戦では，対CPU戦の経験値とは異なる「VSポイント」というものをカウントしている。これは相手に勝ったときしか得られず，それを得ることのメリットも現時点では判明していないが，おそらくキャラクターの成長に影響するものと思われる。なお，自分よりもレベルの高い相手に勝つと，より多くのVSポイントが加算されるので，腕に自信がある人ならこれでイッキにVSポイントを稼ぐことができるわけだ。

最終的なシステムはどうなる？

このように，独自のシステムが盛りだくさんの『ウォーザード』だが，開発途中ゆえに大きく変更されそうな部分もある。とくに，キャラクターの成長については，レベルの高低差だけで勝敗が決まらない救済措置（そち）がありそう（前述のVSポイントもその一種か？）。キャラクターを育てる意味が薄れないようなシステムを期待しよう。

▶相手に勝ち，経験値が一定量を越せばレベルアップ。成長した内容が表示されるぞ

▼キャラクターやレベルによっては新必殺技も使用可能に。そのぶん戦闘がラクになる

▲ゲーム・オーバー後は，それまでのプレイデータをパスワードとして表示。メモをとり忘れるな

© CAPCOM CO.,LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

AMショーPick up⑥

初代『サムスピ』から
ナコルルー筋の
板場利光が見た

サムライスピリッツ 天草降臨™

今回のAMショーにおけるSNKの隠し玉は,『斬紅郎無双剣』以来になる『サムライスピリッツ』シリーズの最新作だ。前作からどのように変わったのか，気になる新キャラクターの情報など，まずは第一報をお届けする。

■発売元：SNK　■ジャンル：対戦格闘　■発売日未定

初代『サムスピ』と『斬紅郎』をミックス？

本作の世界観とシステムは,『斬紅郎無双剣』がベースだ。ボタンの役割は弱・中・強の斬りボタンと蹴りボタンの計四つになっているし，キャラ決定時に「修羅」と「羅刹」の二つの剣質と「剣客」「剣豪」「剣聖」の三つのレベルを選べること，回り込みや防御崩しといった特殊動作が使えることなど，前作をプレイしていた人にはおなじみの内容だ。

新しく加わったシステムの中で，もっとも注目すべきは「怒り爆発」モード。これは，怒りゲージのエネルギーと引き換えに，いちかばちかの勝負を仕掛けるときに使用できる。これにより，戦闘の緊張感はますます高まったと言える。

使えるキャラは,『斬紅郎無双剣』のメンバーから斬紅郎をのぞいた12人と，柳生十兵衛，シャルロット，タムタム，風間火月（新キャラ），風間蒼月（新キャラ）の5人を加えた17人。初代『サムスピ』以来，姿を消していたタムタムの復活がうれしいところだ。

注目!! 体力ゲージが2本に!

▼▶上のゲージがなくなった時点で武器飛ばし必殺技が使える……といったシステムが考えられるが現在のところ，その役割は謎だ

◀今回も修羅と羅刹の2タイプがある。やはり，必殺技の能力などが異なるのだろうか……？

新キャラ5人が加わり，総勢17人に

※画面は全て開発中のものです。　©SNK 1996

うぃん!!ウィン!! Windows

Written by 稲垣宗彦

うぃん！ウィン！NEWS 『バーチャコップ』発売日決定！ なんとWindows95版とnV1版が同梱に！

以前から紹介しているセガのWindows用タイトルの発売日がつぎつぎに決定したのだが，日程の関係上，すでに発売を迎えてしまったものがある。この本がでるまでに『ワールドシリーズベースボール'96』（Windows95版／7,800円／9月20日）や『デイトナUSA』（nV1版／9,800円／9月27日）などが，店頭に並んでいるはず。では，つぎは何かというと，『デイトナUSA』につづいて『バーチャコップ』の発売が決定している。

この『バーチャコップ』，驚いたことに，Windows95版とnV1版がひとつのパッケージにまとめられての発売となる。『デイトナUSA』はEdge 3Dをはじめとするnv1アーキテクチャを持ったビデオカードが必要だが，この『バーチャコップ』の場合，Windows95にDirect Draw対応のビデオカードとドライバさえ装備していれば，誰でも遊べるようになっているのだ。残念ながらガン・コントローラこそ使えないものの，マウスを使うことにより，原作とはまたちがった感覚で楽しめる。個人的には爽快感が増し，より楽しく遊べると感じているくらいなので，期待してほしい。発売日は10月25日，定価は8,800円の予定だ。

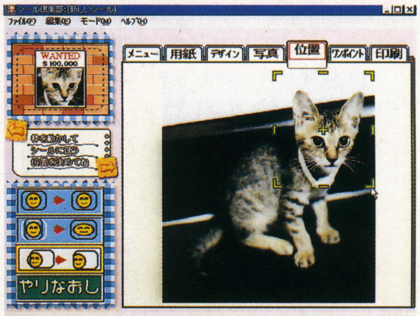
▲マウスでは左クリックでショット，右クリックでリロードとなる。ゲーム内容はサターン版の移植で，裏技も使える。刮目して待て！

うぃん！ウィン！NEWS パソコンで写真入りシールをカンタンに作成！ メディアナビゲーション『シールクラブ』

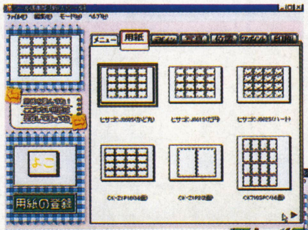
おもしろいソフトを見つけたのだけれど，どちらかというと実用的なツールに近いものであるために，一般的な枠ではなく，ここでニュースとして紹介することにした。最近，ちまたで人気の写真入りシールをパソコンとカラー・プリンタでカンタンに作成してしまうという，メディア・ナビゲーションの『シール倶楽部』だ。

個人的な話で恐縮だけれど，筆者は人の顔と名前を覚えるのがあまり得意ではない。とくに取材先で，たてつづけに同じ会社の名刺をもらったときなど，かなりパニックにおちいってしまったりする。大きなゲーム・メーカーでは，ゲームごとにそれぞれ別の広報担当者が2人くらいつく。そうすると社名も肩書きもみんな同じ名刺が1日で5～6枚も増えたりするのだ。こんなとき，ちょっとした顔写真が印刷されていれば，などと思うのだが……。

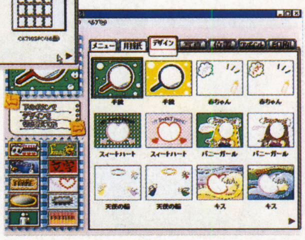
実際，顔写真の入ったシールを名刺に貼っている人をときどき見かけるが，この『シール倶楽部』はそういった顔写真入りのシールをカンタンに作成することができるというツール。用意するものは，このソフトとパソコン，カラー・プリンタ，そしてヒサゴなどから市販されているシール用紙。貼り込む写真は基本的にフォトCDかBMPファイルを使うのだけれど，クリップボードからの転送もOKなので，Windowsであつかえる画像ならば，何でも使えるということになる。価格は5,800円。ありそうでなかった，アイデア商品だ。



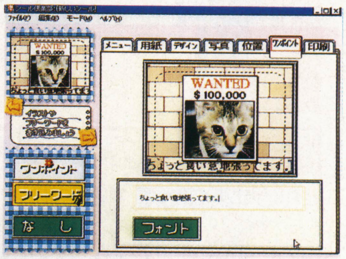
▲写真のどの部分を使うか，枠を移動させて決定する。操作はカンタンだ



◀用紙は市販のものが利用できる。メーカー名と型番がちゃんと明記されているから，まちがえることはないだろう



▶まずはデザインを選択。豊富に用意された候補のなかから用途や好みにあわせて選択。空白の部分に写真がはめ込まれる



▲システムにインストールされたフォントで，自由に文字を入れることもできる

システムソフトが作った海釣りのソフト

釣道 ～海釣り編～

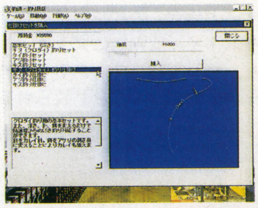
■システムソフト ■Windows95
■CD-ROM ■8,800円

釣りを題材にしたゲームはかなり人気があるようだ。というよりも，世間一般的に，釣りのブームを迎えているため，ゲーム化され，人気を博す機会も増えているように見える。

システムソフトもブームに乗ってゲームをだすようになったのか，などと思ったのだけれど，マニュアルの巻末，開発に携わった灘氏のデザイナーズ・ノートを読んでみたら，そうではない，という記述があった。「単純にパソコンで釣りができたらいい」という思いが制作のきっかけだったのだそうだ。ふむふむ，とうなずきつつ，ゲームを起動する。

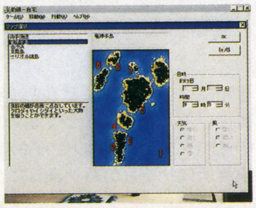
はじまりの場面は，プレイヤーの自宅。まずはここで，所持品の確認。とりあえず，初期状態で浮き釣りの基本的な仕掛けに必要なひととおりの道具は持っているけれど，それ以外に何か必要なものがあれば，釣具店でお買い物。釣具店ではリールから竿から，かなり高級な釣り具も売ってはいるけれど，初期状態の所持金ではほとんど何も買えない。最初はガマン。とりあえずはエサといくつかの小道具を買って，手持ちの釣り竿とリールでサカナを釣ろう。エサに針，浮きを変えるだけでも，けっこういろいろなサカナに対応できるものだ。毎月25日に月収が入るようになっていて，その金額は，その月の釣果で決まる。釣りに精進することが，よりよい釣り具を手に入れる手段，ということになる。手っ取り早くお金を稼ぎたかったら，定期的に開催される大会で優勝するしかない。

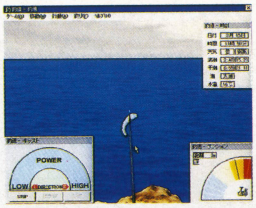
用意されている釣り場は，港や磯，砂浜と，バリエーションに富んでいて，さまざまな釣りが楽しめるようになっている。システムソフトらしい，過度な装飾のないシンプルな作品ではあるけれど，押さえるべきところはひととおり，きちんと押さえられている。



▲釣具店でエサや仕掛けを購入。針はこれ，道糸はこれ，という作りかたも可能だけれど，できあいのものもある。便利

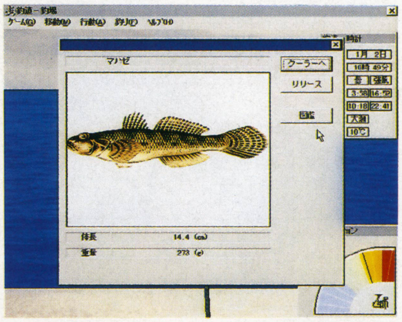
▼用意されている釣り場は，なかなか変化に富んでいる。釣りたい魚がいそうな場所をきちんと把握してポイントを決めよう





▲強さと方向を決めて仕掛けを投げ，浮きや糸のテンションで当たりを取る。うまくいけばこのとおり。無理すると糸が切断

▶初心者にもカンタンに釣れるハゼ。天ぷらにすると美味しいんだよね。図鑑でいろいろ調べることもできる



あのロングセラーのオモチャがパソコンに

デジタルトイズ 黒ひげ危機一発

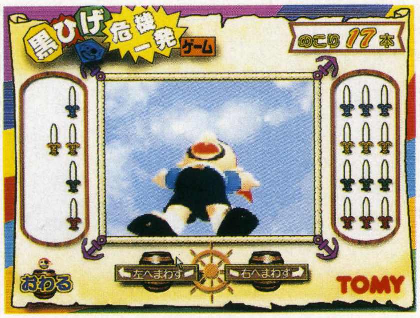
■トミー ■ハイブリッド
■CD-ROM ■3,500円

タルにつめられたヒゲ面に眼帯の男。用意された何本もの剣。それを交代しながら1本1本，タルに開けられた穴へと突き刺していく。いくつもある穴のどれかは当たり。もし当たりの穴へ突き刺してしまうと，負け。ヒゲ面の男は飛んでしまうのだ。と，こう書くとなんだか凄惨（せいさん）なゲームのようにも思えてしまうけれど，実際はコミカルでスリリングなとても楽しいゲームに仕上がっているのが，トミーの玩具「黒ひげ危機一発」。

約20年もロングセラーをつづけるこのオモチャ，誰でも1度は見たことがあるのではないだろうか？ この同名のオモチャをCD-ROM化したものが，ここで紹介する『デジタルトイズ 黒ひげ危機一発』なのだ。オモチャとまったく同じように楽しむことができる「黒ひげ危機一発！」のほかに，玩具とは逆に，4本の剣を八つの穴に刺し，当たりの穴を当てるのが目的の「黒ひげ爆笑33連発！」というモードも持っている。後者の「爆笑33連発！」は，当たりの穴に剣を刺したあとに起こる，ちょっとした一発芸的ギャグを楽しむというものだ。

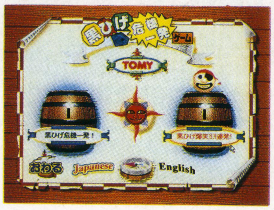
げのリアクションが楽しい。目をつぶったり，当たりのフリをしてフェイントをかけたり。こういう味付けはパソコンならでは。何より価格が安いのは気軽に買えてよい。

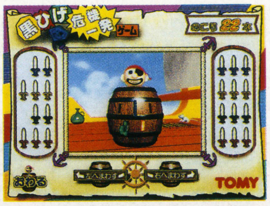
話は変わるけど，以前紹介した，同じトミーの『デジタルプラレール』の別売パーツが発売されることになった。発売されるのは「つばさ」や「MAX」が入った『車両シリーズ①（新幹線セット）』，交差ポイントレールや1／2直線レールなどが入った『情景シリーズ①』，「踊り子号」や「成田エクスプレス」が入った『車両シリーズ②（在来線特急セット）』の3本。価格はどれも2,000円で，順に10月から毎月1本のペースで発売される。こちらも要チェックだ。



◀「黒ひげ危機一発！」では，黒ひげを飛ばさずにいかに多くの剣を刺せるか，を楽しむのだ

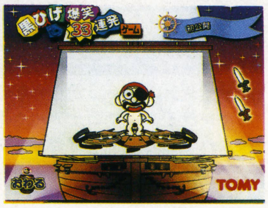
▼これがメニュー画面。二つのゲームモードを選択できるほか，日本語と英語の切り替えも可能。世界市場を狙っているのか!?





▲タルを回転させながら，手前に見えているオレンジ色の穴に剣を刺していく。はっきり言って運まかせ。けっこう楽しい

▼「黒ひげ爆笑33連発！」からの1シーン。コミカルな黒ひげの仕草をムービーで楽しめる。玩具とはまたちがったおもしろさ



コスプレイヤーたちのCD-ROM写真集

美少女戦隊コスプレンジャー

■アポロン クリエイト ■ハイブリッド
■CD-ROM ■3,800円

タイトルを見ると，なんだか戦隊もののアクション・ドラマが展開しそうな気配だけれども，実際には，全然そんなことはなくて。ただ単に，コスプレイヤーたちの写真をCD-ROMとしてまとめたものなのだ。物語を求めてこのソフトを買ったりしないように。もっとも，コスプレイヤーたちのプロフィールを見て，勝手にその人の人生というドラマを想像するのは勝手ではあるのだけれど。

収録されている写真は「イベント別」と「人物別」という二つの方法で閲覧（えつらん）することができる。起動した直後は「イベント別」のモードになっているので，こちらが基本ということになるのだろうか。どちらにせよ，見られる写真は同じもの。要は昨年の10月から年末にかけて開催された五つのイベントで撮影してきた写真が集められているのだ。

気になったのは，「人物別」。画面下部に全部で83人分のサムネイルが表示され，カーソルを合わせると画面上部に拡大された写真とプロフィールなどが表示されるのだけれど，このプロフィールが空欄な人がすごく多い。きちんと全部埋められている人のほうが少なく，なんのキャラクターなのかくらいしか書かれていない人さえいる。果たして本人の意志で載せてないのか，聞き忘れたのか。これだとデフォルトで表示する意味はあまりないのでは？などと思うのだが。また，同一人物と思われる人が別のコマとして掲載されていたりする。もしかして，人物って，演じているキャラクター別，ってことなんだろうか？

それにつけても。いやホントに，すごい人たちがいるもんで。オジさんついていけないよ，などと思いつつ，なかには私より年上のかたなどもいらっしゃって。あぁ，これって実年齢じゃないのねぇ，と，しみじみ。

◀全員ではないけれど，このように解像度の高い写真が掲載されている人も。かなぁり楽しそうです

▼「イベント別」のインデックス。昨年末までに行なわれた五つのイベント別に写真を観ることができるようになっている

▲インタビューが動画で収録されている人も。これはセガ関係のイベントで有名なぴとらさん。事務所にサインがありました

▼「人物別」のインデックス。サムネイルは左右にスクロールし，全部で83コマもある。それぞれ数枚ずつの写真が観られる

「スターウォーズ」のあの名作がWindows95へ

スターウォーズ レベルアサルト2 日本語版

■マイクロマウス ■Windows95
■CD-ROM2枚組 ■10,800円

SF映画「スターウォーズ」というと，最初に公開されたのは20年も前の話。いまではもう古典の部類に入るくらい，昔の映画になってしまっている。しかしこの映画がSF好きな人間に与えた影響ってのはものすごく大きくて，いまだに名作として話題にあがることも多い。とくにパソコン・ゲームの世界では新作の予定すら立っていたりして，根強い人気を見せつけている。ゲームのデキはもちろんのこと，自分がひきつけられた物語の世界に入り込めるというのが，このシリーズの人気を支えている要因だろう。

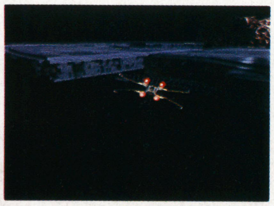
この『レベルアサルト2』は，95年に発表されたIBM-PC／AT互換機用のものを，Windows95へと移植したもの。IBM-PC／AT版はすでに国内でも発売されてはいたけれど，Windows95に対応したことで，PC-98シリーズのユーザーでも遊べるようになった。普段使っている環境が完全にWindows95になってしまって，MS-DOSを起動しなおすのがめんどくさい，という互換機ユーザーにも朗報となるかも。もっとも，このパッケージにはDOS／V版も同梱されているので，環境にあわせて選択することも可能だ。

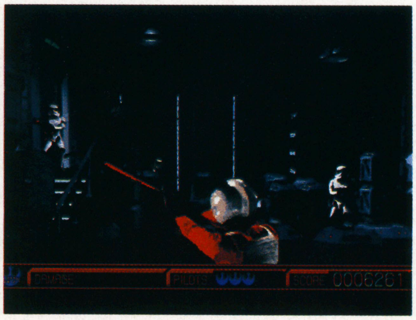
ゲーム内容は多彩。ユーザーが演じるのは，前作と同じルーキー・ワンという反乱同盟軍の一兵士。ストーリーの進行にあわせて，各チャプター（章）ごとに宇宙空間での戦闘になったり，敵基地内での白兵戦になったり。もちろん，ゲーム内容がちがえば操作もちがうわけで，慣れるまではけっこう大変かも。ちなみに，キーボードのほか，マウスとジョイスティックにも対応しているので，好みの操作環境を選択しよう。このテのゲームに必要不可欠なムービー・シーンも随所に挿入され，CPUパワーが高ければ，驚くほどなめらかな映像を見せてくれる。

ゲーム自体はかなり難度が高いけれど，ファン必携の1本だ。

▲メインメニュー。かなり親切なオンライン・マニュアルも用意されている。まずはセットアップで環境設定を済ませよう

▼第1章は，宇宙空間での戦闘。敵の攻撃を避けながら，うまく撃墜していきたいが，とてもそこまで手が回らない（苦笑）


▲ゲームの合間を映画さながらのムービーが補完する。Pentium133MHzクラスになると，その映像はかなりなめらか

▶これは地上戦。物陰に隠れながら，タイミングを見計らって飛びだし，敵を攻撃していく。むずかしい！


カラー・プリンタを使ってペーパークラフト
デジタルな「紙のクルマ」

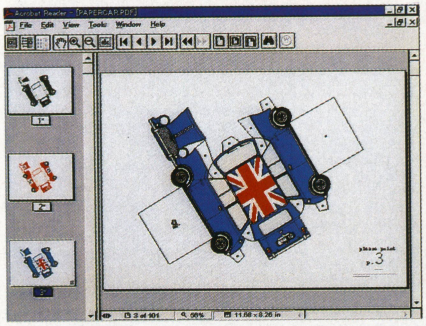
■IMAGICA ■ハイブリッド
■CD-ROM ■5,800円

この『デジタルな「紙のクルマ」』は，二玄社より発売されている溝呂木 陽氏のムック「紙のクルマ」をCD-ROM化したもの。ページを切り抜いてペーパークラフトを作ろうというのがこのムックで，そこに収録されている24車種の展開図が，デジタル・データとして集められている。24種類のクルマは，フィアット500Lやシトロエン2CVなど，どれもちょっとクラシカルで，味のあるデザインのものばかり。カラー・バリエーションもたくさん用意され，トータルでは101台分にもなる。

基本的にはAdobeのPDF形式のデータを，バンドルされている『Adobe Acrobat Reader2.1』からプリントアウトして組み立てるようになっている。冒頭で紹介した『シール倶楽部』と同様，プリントアウトしてからが楽しいソフトなのだ。ちなみに『Acrobat Reader』以外のアプリケーションを使いたい人のために，BMPファイルでも同じものがひととおり収録されているので，まず問題はないはず。さらにはEPS形式のデータも同時に収録されているので，『Adobe Illustrator』などで読み込んで，自分でカラーリングを変更することも可能だ。

ると，これがよくできている。1枚のひとつながりになった紙を折り曲げ，接着していくだけで，けっこう複雑なデザインのクルマだって組み立てられるようになっているのだ。かなり楽しい。溝呂木氏は，いったいどうやって設計しているのだろう？ 不思議だ。

ちなみに，インターネット上に用意されたこのソフトのホームページで，サンプル・データを入手することができる（URL＝http://fwgw.imagica.co.jp/kami/text/index@J.html）。まずは自分で組み立てて，このおもしろさを実感してから購入するのもテだ。

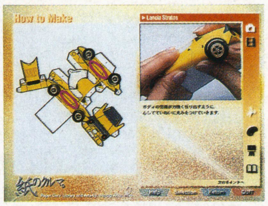


◀これが展開図。プリントアウトして，組み立てるだけで，ミニ・クーパーができあがる。きっと驚くぞ

▼完成図をながめ，それぞれの特徴を読みながら，作るクルマを決める。どれも味のあるデザイン。写真はフェラーリ250GTO

▲各車種とも，複数のカラー・バリエーションが用意されている。好みのカラーリングを選ぼう。自分で変更することも可能

▼むずかしい部分もあるけど，作りかたのポイントを手順ごとに解説してくれる。写真はランチア・ストラトス



秋葉原に行った気になれる
バーチャル トリップ 秋葉原

■トリワークス ■Windows95
■CD-ROM ■5,800円

最近では新宿や池袋のカメラ屋でも，かなり安くパソコンを買えるようにはなった。筆者の住んでいる場所（中野区）からすると，秋葉原より新宿のほうがかなり近いのだけれど，それでもパソコン関係の買い物では秋葉原へでてしまうことが多い。

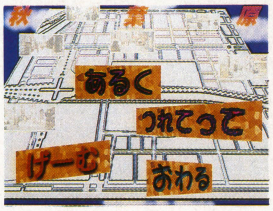
とはいえ，これは筆者が東京に住んでいるうえに，行き慣れた街だから言えることであって，地方に住んでいる人や，行った経験があまりない人の場合，気軽に行ける場所でも，望みの場所へすぐにたどりつけるほどわかりやすい街でもないのではないだろうか。

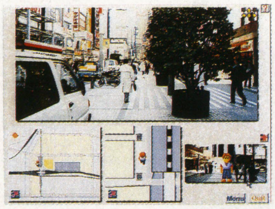
この『バーチャル トリップ（Virtual Trip）秋葉原』は，秋葉原の街をパソコン上で歩きまわることのできる「マルチメディアおさんぽマップ」。収録されている4,000枚もの写真をもとに，自由に秋葉原を歩きまわっているような感覚を味わう「あるく」モードのほか，特定の店を指定して，その店までの道順を調べてくれる「つれてって」モード，ランダムに選択されるお店までの最短距離を探す「ゲーム」モードの三つのモードが用意されている。

どのモードも，何枚もの写真を地図と連動させながらつぎつぎに表示し，道順を知ることができるようになっているのだが，見慣れた街だけに，なんだか不思議な感覚が楽しめる。また，「あるく」モードでも「つれてって」モードでも，“DOS／V”や“MAC”“部品”“中古”などといった各カテゴリのなかから地図上で目的の店を探しだせるという便利な機能を持っている。意外な場所に意外な店を発見することもあるはずだ。

インストールの手間がいらないかわりに，CD-ROMから随時データを読みだしてくるので，レスポンスこそ軽快とは言いがたいが，そのアイデアのユニークさは評価に値する。

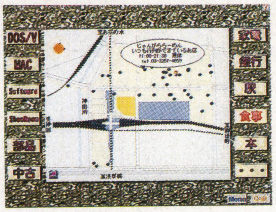
▼三つのモードを選択できるメインメニュー。実際には「あるく」と「つれてって」はほとんど区別なく密接にからんでいる





▲秋葉原駅前。左下の地図，中央下の拡大図，右下の背後の写真が連携しつつ切り替わる。地図上でダイレクトに移動も可能

▼カテゴリ別に店の位置を表示できる秋葉原の地図。これはけっこう便利。意外な場所に意外な店を発見できるかも



▶写真は互換機専門店，ツートップ。店によってはムービーで店内の風景が紹介される場合もある

第8回　海外ソフト取り扱いメーカーとベーマガ読者をつなぐページ

海外ゲーム大使館

今月のソフトハウス
グラムス

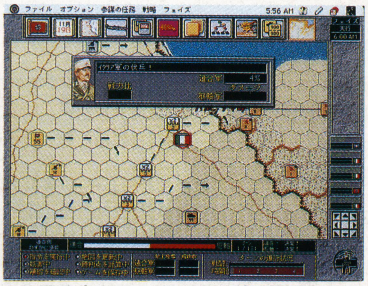
ボードゲーム界では知る人ぞ知るアバロンヒルのSLGを，日本のディープなファンに送り届けようというグラムス。「国産SLGのステップアップ版」と言いきる濃密作は，日本人に受け入れられるか？　（文／藪良小路）

じつは，社長の趣味です

グラムスと言えば家庭用ゲーム機では『ありす イン サイバーランド』なるアニメキャラ路線で話題となっており，パソコンでも『セクレ』というアイドル写真集シリーズを発売している会社である。それがいきなり米国アバロンヒル社の男臭いド渋なSLGを移植すると発表したのだから，これは驚くなというほうが無理な話。どういうわけかと尋ねたところ，回答は意外なほど簡単だった。

「社長の趣味です」

30代に入ったばかりの吉田社長は，むかし辞書を片手に，邦訳もされていないアバロンヒル社のボードゲームをやりこんだクチらしい。昨年のE^3でアバロンヒル社が自社でパソコン・ゲーム化したタイトルを見つけ，熱心に説得した結果，日本語ローカライズの権利取得までこぎつけたという（余談だが，『ありす』のようなギャルゲーもやはり社長の趣味だそうだ）。



▲▶同時代をテーマにした3本が月1本のペースで発売される。上が『ロンメル装甲師団』，右が『スターリングラード』だ

ここで米国アバロンヒル社について説明すると，このメーカーはすでに半世紀ものあいだに200タイトル以上のボードゲームを世に送りだしてきた老舗（しにせ）。もとは印刷業社で，SLG以外の雑誌もだしている。新事業のパソコン・ゲームでは10タイトルを発売しており，それらは，ボードゲームでも人気のあったものだ。海賊になって大航海をする『BLACKBEARD』，近未来の戦闘を描いた『5TH FLEET』など，やはり戦術系が多い。

これらのタイトルがすべて日本語版として移植されるのかと言えば，それはむずかしい。たとえば『KINGMAKER』は，バラ戦争をテーマにしている。あまり日本人にはなじみのないジャンルだ。そんななか，はじめに「ストラテジーのアバロンヒル」というイメージで前面に押しだされたのが，『ロンメル』『D-DAY』『スターリングラード』の3タイトル。そのあとは，趣向を変えて『シヴィライゼーション』で別層をゲットし，あとにひかえる航空戦SLGでとどめをさす計画のようだ。

シリーズの特徴としては，やはりボードゲームの持ち味を活かしていることだろう。画面は今どきめずらしいヘックス制で，シナリオの勝利条件は，最後の最後に敵の司令部を粉砕すればいいというわけではなく，重要拠点を占拠したり，敵ユニットを攻撃した際に与えられる「勝利点」の高さが必要となる。作戦の遂行は時間との勝負なので，この判定による勝敗が危機感を増しているようだ。

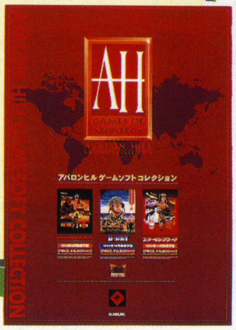
くわえて，もともとが人間対人間の勝負でつちかわれたボードゲームのノウハウがある。はじめからコンピュータ・ゲームとして作られたゲームとは，味わいがまったくちがってくるのは当然のことだろう。

最後になったが，もっとグラムスについて，とくにアバロンヒル・ゲーム・ソフト・コレクションについて知りたい読者は，ホームページで情報を得ることもできる。URLは，http://www.glams.co.jp/だ。

ゲームショウにて

今年の8月に，有明の東京ビッグサイトで開かれた「東京ゲームショウ'96」にグラムスもソフトを出展していた。アバロンヒルの体験コーナーを設置したほか，ステージでは大画面でデモを披露。若年層のSLGファンだけでなく，いかにもボードゲーム時代から知ってますといったマニア様まで，アバロンヒルのマークにさそわれて，足を運んできたという。

ブースでは，ここでは載せられないようなカギ十字なお兄さんのコスプレ（もちろん社員）も見受けられた。なんだ，結局，社長だけじゃなくて，社員の趣味なんじゃん。



▲▶デモンストレーションやブースで活躍したおねーさんたち。このとき配られたものと同じポスター（右）を読者のために大量奪取してきた。ほしい人は269ページを見て，応募するといいだろう

日本語版 D-DAY

■発売元：グラムス
■対応機種：ハイブリッド（Windows95&Macintosh）
■価格：9,800円
■11月22日発売予定

基本的には，以前に紹介した『ロンメル装甲師団』と同じタイプのSLGだ。第二次世界大戦をテーマにし，おもだった戦闘が七つのシナリオとして収録されている。1本目のシナリオ「ブラッドレーの悪夢」は比較的簡単なので，2時間ほどで雌雄が決するだろう。逆に最大の山場である「ノルマンディー上陸作戦」ともなると，見込み60時間を要する。ボードゲーム時代では，つぎの対戦の日までボード上の駒を動かせなかった（しかもマップが日本の住宅事情から見て危機的に広かった）ため，パソコン化のメリットは大きいだろう。

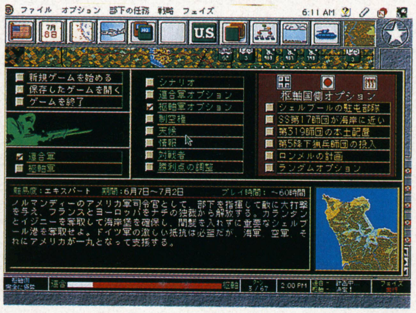
戦闘は，まず戦略フェイズですべてのユニットの行動を指令。実行フェイズで両軍が衝突し，つぎつぎと被害報告が飛び込んでくる。やがて結果フェイズに移行し，すべての戦闘結果を一望することとなる。ゲームはこの3段階を1ターンとして，くり返される。

ゲーム自体の難度は高いのだが，制空権の指定や，オプションでいくらでもハンデがつけられる。ドイツ軍でプレイするならば，ノルマンディー上陸作戦では「第5降下猟兵師団の投入」「SS第17師団が海岸に近い」というものから，なんと「ロンメルの作戦の実行」なんてオプションもある。ロンメル元帥が連合軍の作戦を見破っていた史実から，このような仮想の設定を選択することもできるのだ。これでシナリオ難度がぐっと変わる。

特別に説明の必要な機能が，電子メール対戦だ。戦略の内容を一度ファイルの形にして，電子メールで送るのである。このメリットは，ファイルのやりとりできる媒体……インターネットでも，小規模商用ネットでも，社内LANでも，それこそフロッピーでのやりとりでも対戦ができるということ。「文通みたいなもんです」とは担当者の弁。なるほど。

とにかく操作性がいいっス

◀海外版『ロンメル』や『D-DAY』はじつはDOS/V用だったのだが，日本語移植の際にWindows対応させ，いくつかの機能も新たに追加されている。矢印で移動経路を表示したり，部隊や戦況を一覧表示する機能がそれだ。CPUパワーを食わない軽いシステムということもあって，操作性は良好



リアルさが涙ものっス

◀ウリとなるのは，貴重な資料から当時を再現した設定。天候はもちろん，地形も，効果も史実を活かしたものになっているぞ（スタート前の設定でこれらは自由に変更できる）。もちろん，マニュアルには詳細な資料も収録される予定だから，それを目当てに買うのもいいだろう

▼初心者には手がでそうにないこのシリーズ，じつは，指令を参謀に一任することができるのだ。「全任務を委任」すればほとんどコンピュータまかせになる。あーラクチン，ラクチン

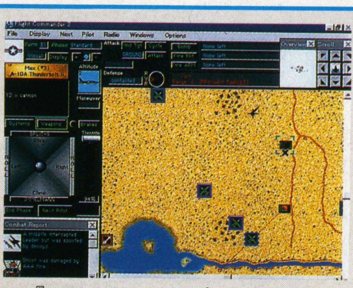
◀兵士の疲労度がたまると，自軍の情報が敵にもれやすい

▶つぎつぎと変わる戦局。空爆，補給，砲撃の手ぎわが勝敗を左右する。大兵力で力まかせに攻めたところで，無策では決して勝つことはできないだろう。ときには写真のようなハプニングも……

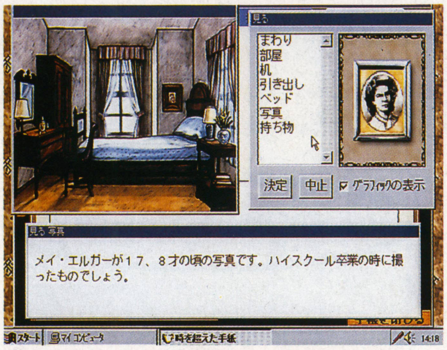
現在，6タイトルが移植確定だ!!

『スターリングラード』は寒さにくわえ，赤軍の逆包囲などの極限状態での戦闘が見どころ。工場の占拠というせまいマップもあれば，ロシアの広大な大地を奪い合う仮想シナリオもある。『シヴィライゼーション』は文明育成SLGとして大ヒットした作品の原型となったボードゲームをパソコン化。なんだかややこしいけど，これも期待だ。

発売日	タイトル	テーマ	対応機種	メディア	価格
96年10月18日	ロンメル装甲師団1941～OPERATION CRUSADER	地上戦	ハイブリッド(Mac&Win95専用)	CD-ROM	9,800円
96年11月22日	D-DAY	地上戦	ハイブリッド(Mac&Win95専用)	CD-ROM	9,800円
96年12月	スターリングラード	地上戦	ハイブリッド(Mac&Win95専用)	CD-ROM	9,800円
96年12月	アドヴァンスト・シヴィライゼーション	歴史発展	Windows95専用	CD-ROM	9,800円
97年春頃	フライトコマンダー～FLIGHT COMMANDER with MISSION BUILDER	空中戦	ハイブリッド(Mac&Win95専用)	CD-ROM	9,800円
97年春頃	Over the Reich(仮)	空中戦	ハイブリッド(Mac&Win95専用)	CD-ROM	9,800円



▲『フライトコマンダー』は，海外版『FLIGHT COMMANDER 2』と，別売りの『MISSION BUILDER』のセット移植でおトクな気分だ



1年以上もの時を経て，待望のWin95版ついに発売！

Windows95ミステリーセレクションNo.4

時を超えた手紙

■発売元：リバーヒルソフト ■価格：6,800円
■対応機種：Windows95 ■発売中

パソコン・ゲーム黎明期に登場した1本のゲームソフトをもとに生まれた3DO版の登場から2年あまり，名作と名高きAVGが3度，その姿を現す。（文／佐久間亮介）

メイ・エルガーの失踪事件に“カサブランカ”の夢を見た

パソコン・ゲームの黎明期は，AVGの最盛期でもあった。この時期に登場した作品には，現在もなお名作と呼ばれるものが数多い。

'86年に発売され，その美しいシナリオで人々を魅了した『カサブランカに愛を』もまた，名作として数多くのファンからの指示を得ていた1本。意図的にモノトーンで描かれたグラフィック，美しい展開でプレイヤーを魅了するサスペンス風シナリオ。この二つの側面がプレイヤーにあたえるイメージを徹底的にすり合わせ，見事に統一された世界観を打ちだした。『カサブランカ』が多くのファンを獲得した理由である。

そして'94年，『カサブランカに愛を』は，'90年代風にリメイクされ，3DO版『時を超えた手紙』として甦った。今回のWin95版は，その3DO版を移植したもの。あの'80年代の夢を再び見ることはできるのだ。

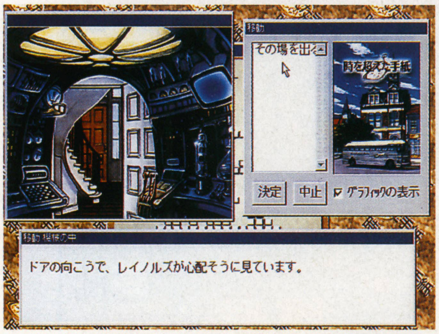
▼グラフィックなどは3DO版と同じものが使われているが，RGB出力のせいかこちらのほうが美しく感じられる

◀さまざまな人物への聞き込み調査が，物語をスムーズに展開させる鍵

▲アイテムの収集と活用も重要。ふだんは入れない場所も，道具をうまく使えば……

◀『カサブランカに愛を』とは異なり，コマンド選択方式を採用。面倒な操作は一切必要なく，誰もが簡単にプレイできるようにアレンジされている

物語は時を超え，流麗なる詩をつむぐ



◀タイムマシンの登場が物語を予期せぬ方向へ導く。行く手には何が待つ？

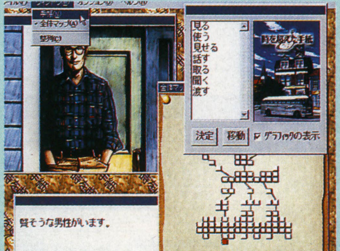
▶エルガー博士は，なぜ殺されたのか？ そしてメイの行方は？

メイ・エルガー，友人に自らの日記を託して失踪（しっそう）した女性。1945年のアメリカを舞台にこの謎の失踪事件を発端（ほったん）としてつむがれていく物語は一見サスペンス風でありながら，メイの父親であるエルガー博士の殺害という事件を境に，しだいにSFライクな側面を見せはじめる。タイムマシンの存在，そして過去へのタイムスリップ。意外な展開の連続でありながら違和感を感じさせず，プレイヤーをぐいぐいとゲームに引きつけるシナリオは，昨今のAVGにはないおもしろさを体験させてくれる。本作のシナリオは，まちがいなくコンピュータ・ゲーム史上でトップクラスに入るものと断言できる。

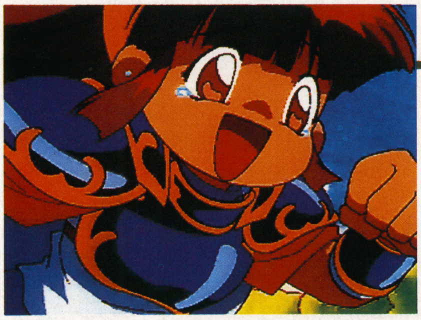
タイムマシン，殺人事件，そして愛ゆえの悲劇。一見するとまったく方向性の異なる要素が複雑にからみ合い，そして流麗なる詩をつむぐ。その詩はきっとプレイ後のあなたを，優しさで満たしてくれるにちがいない。

Windows95のインターフェースに完全対応したプレイ環境

『時を超えた手紙』はWindows95専用のゲーム。当然，その操作形態はOSであるWin95標準のインターフェースをそのまま踏襲（とうしゅう）した形になっている。グラフィック，メッセージ，コマンド・リストなどは，それぞれが独立したウィンドウとして表示され，個々のサイズ調整も自由自在。これらを好みの大きさで，好みの位置に配置すれば，自分のプレイしやすい環境が簡単にセットアップできてしまうのだ。



◀特殊な機能も，OSの基本操作だけで簡単に呼びだせる



PC98でおなじみのシリーズがWindows95に初登場！

ディスクステーションVol.12

■発売元：コンパイル　■価格：1,980円
■対応機種：Windows95　■発売中

コンパイルの『DS』が，Vol.12からWin95専用ソフトに！　収録ゲームの本数もさることながら，内容の濃さもますますパワーアップしているぞ。　（文／加藤義文）

遊べるゲームが盛りだくさん！

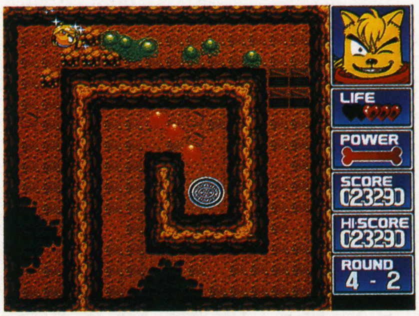
コンパイルが季刊で発行している『ディスクステーション』シリーズが，今回のVol.12から，Windows95専用ソフトとなった。

収録されているソフトの中には，コンパイルの代表作とも言える『魔導物語』シリーズの最新作をはじめ，『DS』おなじみの作品『あっぷるそーす』や『なぞぷよ』など，コンパイルファンの期待に十分にこたえる作品がめじろ押し。ほかにも，爽快アクション・ゲームや読者のためのコーナー，コンパイル関連のムービーなどが用意されているぞ。

幻世快進劇

コンパイルが発売しているソフト『幻世』シリーズの主人公である「スマッシュ」が主役のダンジョン型アクション・ゲーム。

「伝説のエロ本(!?)」を入手するために，せまりくる敵キャラクターをバッタバッタとなぎ倒し，随所に隠された謎を解明しつつ，ダンジョンの奥へと突き進む。思わず熱くなるタイムトライアル・モード付きだ！

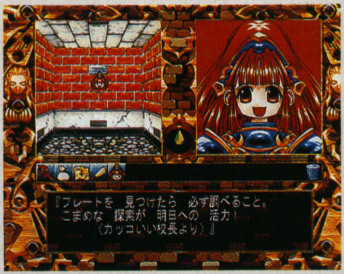


▲むらがる敵はタメ撃ちを使ってぶった斬れ！　単純操作と爽快さがこのゲームのウリだ

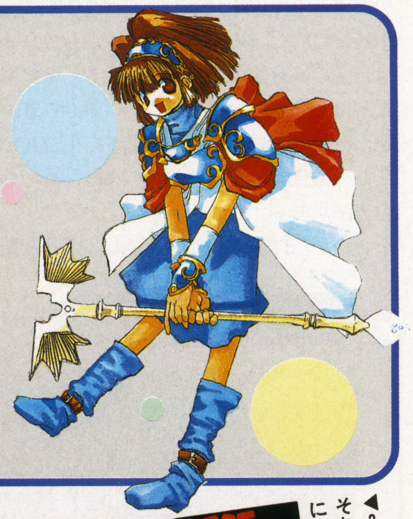
魔導物語 〜はちゃめちゃ期末試験〜

『ぷよぷよ』でおなじみのキャラクターたちが登場する，3DダンジョンRPG。設定上では『魔導物語III』の続編にあたり，正真正銘の『魔導物語』シリーズ最新作として収録されている。

今回の『魔導物語』のウリの一つは「動きで語る！」。戦闘シーンでは，さまざまな動きをハイ・クオリティなアニメーションで表現している。さらに，ことあるごとに飛びだすボイスも健在。ダンジョンに隠されている謎や，キャラクターたちが織りなすストーリーがゲームをさらに盛りあげるぞ。果たしてアルルは無事に期末試験を終えることができるのだろうか？

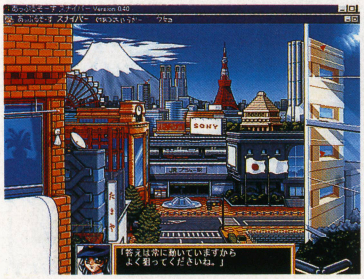


◀マウスですべて操作可能なので，軽快にプレイできる



あっぷるそーす スナイパー

気になるものをマウスでクリック！　何が起こるかはお楽しみの「あっぷるそーす」。プレイヤーはスナイパーとなり，つぎからつぎへと舞いこむ依頼をこなしていく。目指すは宇宙一のスナイパーだ！



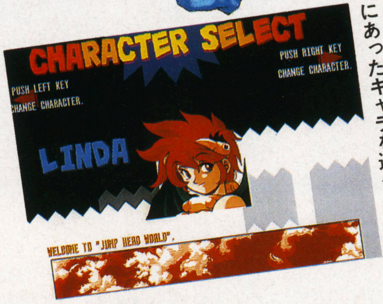
◀電話ボックスや信号機を撃つと何かが起こる……？

ボンバースルーGOGO！ 〜ジャンプヒーロー外伝2〜

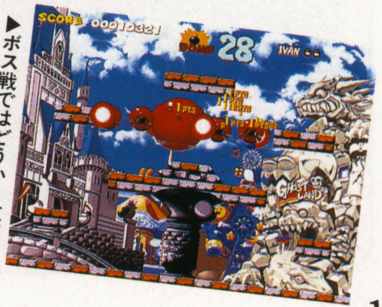
以前『DS』に収録されていた『ジャンプヒーロー』が，爆弾アクションとして復活。それが，この『ボンバースルーGOGO！』だ。

まずは，それぞれ特徴のある3キャラクターの中から1人を選んでゲーム・スタート。爆弾をぶつけたり，爆風に巻きこんだりしながら，画面内の敵やジェネレータを倒していこう。とくに，敵を爆弾で囲んだあとに点火し，爆風を連鎖させて倒すのは快感。得点も高くなるので，狙っていきたいテクニックだ。一定ステージ・クリア後に出現するボスは，弱点に爆弾を当てつづければ倒せるぞ。

1ワールド6ステージ構成の全18ステージを，思う存分爆破してくれ！



◀3種類いるキャラクターは，それぞれ特徴が異なる。自分にあったキャラを選べ



▶ボス戦ではどういう攻撃をしてくるかを早めに見切るのが重要。速攻で倒すのだ！

城の魅力を再現！　アートディンク久々のオリジナル新作

ブリッツシュトラーセ

■発売元：アートディンク　■対応機種：Windows95　■価格：9,800円　■12月発売予定

このゲームは，オリジナリティあふれるソフトづくりで知られるアートディンクの最新作。アートディンク・ファンもそうでない人も注目せよ！　（文／煌竜）

一国一城のあるじとして……

これまでのほとんどのSLGでは，城は戦争が起きたときにだけ登場する，文字どおり「最後の砦（とりで）」の役目を持つものだった。しかし現実の城はそうではない。中世ヨーロッパにおいては城は戦争の場であると同時に，そこに暮らす人々の生活の場，あるいは貴族や騎士たちの政治や社交の場でもあった。『ブリッツシュトラーセ』は，そんな「城」の姿をリアルにシミュレートした作品だ。

ゲームの舞台となるのは，ヨーロッパの中世末期をイメージしたある大陸。10の国家が分立するこの大陸（の城）をすべて制覇するのが最終目的だ。そのための手段として，まずは自分の城を強化することになる。城は城主たるプレイヤーの好きなように設計でき，増築，改築も資金の範囲内でなら自由自在だ。そして強化の仕方には，大きく分けて2とおりの方法がある。

一つが「守備を重視する築城」。堅固な城壁や堀を多用すれば，その城は当然守りやすくなる。しかしあくまでもそれは戦闘用の城であり，収入はあまり期待できない。一方「内政を重視した築城」，たとえば礼拝堂や謁見室（えっけん），大広間などのパーツをどんどん使った城づくりを行なえば，多くの資金を手に入れることができる。しかしいったん攻められれば，そんな城は圧倒的にもろい。守備と内政のバランスをどうとるかが，プレイヤーの腕の見せどころとなるだろう。

軍備が整えば（あるいは敵から攻め込まれれば），おつぎは戦争だ。本作の戦闘シーンは，リアルタイムで複数多種の部隊が動き回り，激突しあう本格的なもの。しかも攻城戦のために，攻城塔や大砲，そのほかの多彩な特殊兵器も用意されている。プレイヤーは戦況を注意深く観察し，とっさの判断で将軍たちに命令をくだしていかなければならない。

というわけで「城」を本格的にあつかったこの作品，SLGの中～上級者にぜひともおすすめ。キミも自分だけの城を築いてみないか？

戦　略

大陸にある城は全部で25，戦場は76。各戦場は地形や気候などが異なっており，状況に応じた部隊編成や戦術が必要になってくる。戦争のときはそれぞれの城の性質と位置関係をよく考慮しよう。

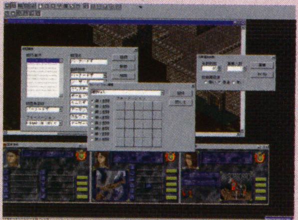
政　治

内政のメインは築城だが，「人は石垣，人は城」の言葉も忘れてはならない。軍や将軍，武器の補給にも気を配ろう。

なお，ゲーム中には祭りや武道大会，槍試合など，各種さまざまなイベントが発生するぞ。

▲内政の基盤となる施設各種。国の経営にもしっかり目を向けよう

▼不意の敵襲にそなえて，軍の出動準備はつねにしておくこと



戦　争

敵の城と軍勢のようすのほか，戦場の地形と気候の状態も重要だ。場所によってはローカル色豊かな軍団（象や騎馬軍団とか）登場するので，兵科の使いわけと陣形が重要になる。足のノロい攻城兵器の投入は慎重に！

▲攻城兵器とともに進軍する兵士。状況しだいでは野戦も発生する

▼大砲の爆発音や，馬蹄や剣戟の音まで聞こえる戦闘シーンは大迫力！

またまた花火職人だ！

花火職人になろう！

■発売元：魔法　■価格：9,800円　■対応機種：Windows95　■12月発売予定

先月，先々月につづいてのレポートとなる『花火職人になろう！』。発売日に向けてこの記事で花火づくりの予習をしておこう。　（文／煌竜）

花火大会を勝ち抜け！

今月は攻略記事の予定だったが，残念ながら発売日が伸びてしまったため，そちらはパス。しかし，パソコン花火にシーズン・オフはない。今月は先々月，先月で紹介しきれなかった部分の魅力を解説しておこう。

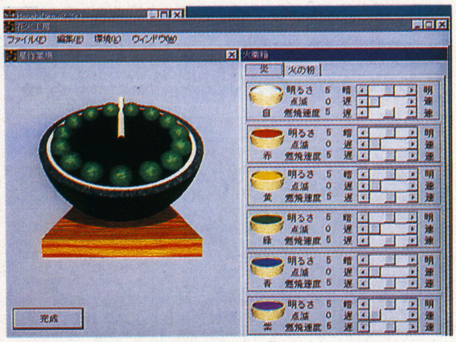
ただ適当に花火をつくって打ち上げていても十分に楽しめる『花火職人になろう！』だが，どうせ遊ぶからにはやはり花火競技大会を制覇したい。前の紹介でもちょっと触れたように，花火大会に自分の花火を出品し優勝すると，賞金がもらえたり，工房の建設資格が手に入ったり，ときにはライバル花火師の弟子が感動のあまり仲間になってくれたりなどなど，とにかくいいことづくめなわけだ。

だが当然ながら，そう簡単に勝たせてはくれない。単に高い材料をいっぱい使って……なんて考えかたではダメ。必要なのは独創性とバランス感覚，さらには「一般にはどんな花火の評価が高いか」を見抜く目だ。大会で自分の花火に点数がついたら，どこが悪かったのかを振り返ることも必要になるだろう。

また，レベルの高い大会になると，さらにプログラムの要素が加わってくる。プログラムというのは，大きな花火大会で何十発もの花火をつづけざまに打ち上げる，あの派手な演出のこと。ただ良い花火をつくるだけではなく，それを効果的に見せる組み合わせ，順番に関してのセンスも求められるわけだ。

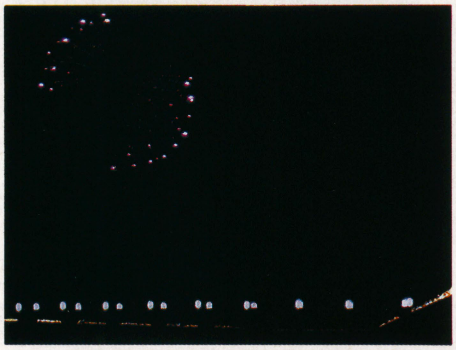
なお，本作品にはそれまでに打ち上げた花火を自由に楽しんだり，文字のでる花火メッセージ・カードを作成できるなどの多彩な機能をそなえた「デジタル工房」というモードもある。息抜きがわりに利用したい。

▲画面中央の師匠もライバルの1人。7人すべてを打ち負かせ！

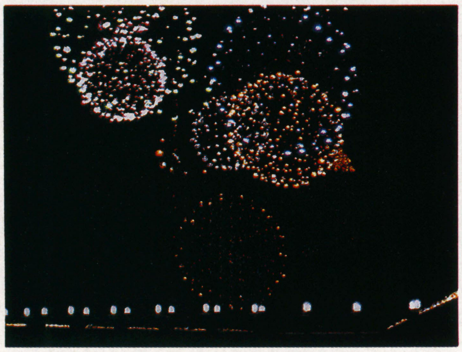


▲既成の「星」を使うばかりでなく，自分で新しいものを創りだすことも重要だ

花火大会に向けて



◀「星」の配置をちょっと工夫するだけでも評価は変わってくるぞ



▶ひとりよがりのプログラムはつくらず、他人が見ても楽しいものをめざそう

▲工場の全施設をフル活用し，プログラムの設定と多彩な花火玉の開発を完璧にこなせば，最終的にはここまで見事な演出が可能。もちろん，並たいていの苦労ではないが

徹底攻略 第2回

ゾーク・ネメシス

■発売元：アクティビジョン・ジャパン ■メディア：CD-ROM3枚組
■対応機種：Windows95/パワーMac ■価格：9,800円 ■発売中

冒険の舞台はさらに広がる！ 新たな土地で謎を解き明かせ

今月も先月に引きつづいて，『ゾーク・ネメシス』の攻略ガイドをお届けしよう。

前回は冒険の出発地点である寺院で，4人の人物に依頼された四つの要素を探すところまでをガイドした。今回は，彼らが治めていた土地を訪れ，それぞれの要素を象徴する金属を探すのだ（右表参照）。急展開を見せるストーリーを堪能（たんのう）できるように，細部にわたって攻略していくぞ。　（文／小江哲朗）

	関連する人物	惑星	要素	金属
城	ケイン	火星	地	鉄
僧院	マルボー	土星	火	鉛
病院	サルトリアス	木星	空気	錫
音楽学校	ソフィア	金星	水	銅

▲少しでも手順をまちがえると，ゲーム・オーバー画面に直行することも……

城　ケイン将軍の息子，ルシアン登場

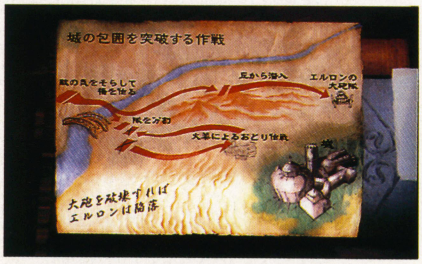
「城」はサディウス・ケイン将軍が治めた場所だ。また，ここでは将軍の息子・ルシアンの過去をかいま見ることもできる。円形のホールを中心に，いくつかの部屋がそれを取り巻くような構造になっているので，まずは部屋の配置を把握（はあく）しておこう。

入口のちょうど真下に位置する部屋には，机の上と暖炉に，二つに折れた剣が置いてある。これらを合わせて完全な剣を作り，ホールにある鎧の鞘（さや）に入れると，その奥にある武器庫への扉が開く。そこにあるステンドグラスのデザインを参考にして，城の各所に立っている鎧の面頬（めんぼお）をセットしよう。これで地下牢への通路が使えるようになる。この地下牢では，拷問（ごうもん）機械をクリックすることで，囚人たちの声を聞くことができるのだ。

彼らの声は，この城で現在進行中の作戦を意味している。作戦の概要は，ケイン将軍の部屋にある“作戦地図”で知ることが可能だ。将軍の机の引きだしにあるニトロで，カギのかかった箱を破壊して手に入れよう。そして，暖炉の部屋の奥にある作戦展示室で，作戦を伝達するのだ。展示室への扉は，ルシアンの部屋にある火薬と，暖炉の部屋の犬の置物を組み合わせることで破壊する。

作戦が正しく伝達されると，今まで開かなかったホール中央の扉が開く。武器室にあるサジウムをTEDに入れて持ちだして（取り扱いには細心の注意を！），扉の先にある戦車のTED格納容器へ運べば，戦車を使えるようになる。また，遊戯室のビリヤードテーブルでは，戦車を動かすのに必要な番号を入手することが可能。だが，このうちケイン将軍の実験室に行くための番号は一つだけ。ヒントは「砂漠で釣り」だ。

実験室に着いたら，“地”のシンボルの鋳型（いがた）を作ったあと地下におり，その鋳型を機械に入れよう。うまく操作盤で適正温度になるように調整できたら，あと少し。最後に機械のアームを動かし，冷却するのを忘れずに。



▲◀作戦伝達は数字の暗号で行なう。作戦地図，囚人たちの声を参考に，総合的に判断すること。ちなみに最後は“メッセージ確認”だ

僧院　燃えさかる炎を越えて

寺院のプラネタリウムで土星に光を当てると，この「僧院」にやってくる。大僧正マルボーはどんな人物だったのか，また，幼少をここですごしたアレキサンドリアについてもかなりの情報を得ることができる。イベントに直接関係ないような情報でも，ストーリーの全容を知るうえで，重要なカギをにぎっていることもある。クリックできる場所はすべてクリックするつもりでいこう。

僧院のある土地にきたら，まず右側に移動し，地面に落ちているコインをひろっておくこと。そのあとで左の階段を進んで，扉の右にある穴から建物に入るといい。中に入ったら最初に，いまひろったコインを使い，背後にあるおみくじを引いておこう。そこに記された奇妙な記号と，意味のよくわからない文章は，このあとにあるイベントのヒントだ。ついでに賽銭（さいせん）箱からコインを回収し，再度おみくじを引くのもいい。賽銭箱の中にあるメモにはおどかされるが，それに見合うだけの

▲顔の表情を表わしているらしい記号と，意味不明の文章。ヒントとしては心もとないが……

収穫はあるだろう。

さらに，建物の奥には，廊下の左右に六つの仮面が並んでいる場所がある。その下のカメの中には顔の絵(？)がついた札が入っているので，おみくじの文章や，仮面の表情，仮面の発する言葉の意味，その声の抑揚（よくよう）などさまざまなヒントを参考にして，それぞれの仮面に対応する札をはめ込もう。札をすべて正しくはめ込むと，仮面は一定の順序で先ほどの言葉をくり返す。このセリフはこのあと僧院で起こるイベントのヒントになっている。

仮面の場所から左折したところの階段を昇れば，そこは鐘つき堂だ。そこにある鐘を一定の順序で鳴らすことにより，わきの額に記された「第7の鐘」を見つけよう（ボタンの印と，さきほどの仮面が言葉を発したときの“順序”が大きなヒント）。うまく「第7の鐘」を見つけたら，それを鳴らしているあいだにロープにつかまり，窓から外に飛びだす。そこから，右奥にあるマルボーの私室に入ることができるのだ。部屋の中にはさまざまなものが置いてあるので，しっかり調べておくこと。なお，寝台のそばの本棚をクリックすると，隠し通路を使えるようになる。

隠し通路を抜けたさきは六つの仮面があった場所だ。今度は階段の逆の方向に進めば，祭壇のような場所に行ける。1人の僧侶から話を聞くこともできるが，それよりもむしろ，となりの部屋にある洗礼台のほうが，ストーリーの謎にせまる情報を与えてくれるだろう。

また，隠し通路の出口の真うしろは書見台の部屋，そして展示室へとつづいている。展示室へ行くには，ゲートを開いて階段を降りなければならない。十文字になった廊下の中央にあるダイヤルを使って，ゲートを開こう（入力する記号は，洗礼台のあった部屋のどこかに隠されている）。この展示室からは，さらに地下に行くことができ，左右に分かれた通路を右に行くと，そのさきには光の届かない場所がある。展示室にあるものは一見持ちだせないようだが，じつは，階段の近くにある防犯装置を切ればカンタンに持ちだせるので，壁にかけてある“消えないたいまつ”を持って，もう1度きてみよう。たいまつに火をつけ，さきほどの場所を見ると石棺があり，中に入ることもできる。少し気味が悪いが，石棺の中に入って横になってみれば，つぎに何をすべきかわかるはずだ。

▶アレキサンドリアの部屋で楽譜をクリックすると，幼いころの彼女を見ることができる

さらに今度は地下の通路を左へ。石棺の中にあった“あるもの”を持ち，燃え盛る炎の先に進むと，つきあたりに五つの頭ガイコツが並んでいる。これの並べかたは，マルボーの執務室（鐘つき堂の奥から行ける）にある“真実を映しだす鏡”で，マルボーのベッドの上の本を読めばわかるのだ。完成すると，マルボーが使っていた実験室への道が開く。

実験室では，金属の固まりを“火”のシンボルに変えればいい。炎の色の調整に，マルボーの寝室のタペストリーを参考にすることをのぞけば，すべてこの部屋にあるもので解決できるのでカンタンだろう。

▲テーブルの上の金属のかたまりを卵型の機械に入れ，そのあとで近くのパネルを開く。そこにカギを差し込み，機械を使える状態にしてレバーをクリックすると，この黒い球が手に入るのだ

病　院

凍てついた地に隔離された狂気の病院

ここ「病院」は，イベントこそ少ないものの，それらのほとんどが，暗く狂気に満ちた『ゾーク・ネメシス』の世界をいっそう引き立たせるようなものばかりだ。じっくり取り組むように。

建物に入ったら，まずは右のエレベーターを使って地下に向かおう。

地下にあるのは遺体安置室。この壁の引きだしの一つには死体が入っている。奥にある機械に死体をセットしたら，操作盤の三つのレバーを左から順番に動かし，死体の頭を切り離す（！）。これを手にして1階の生首が並んでいる部屋に行くのだ。生首をスタンドに設置し，ボタンを押すと，驚いたことに生首はいろいろなことをしゃべりだす。暗号のような数字は重要なので，メモしておくこと。

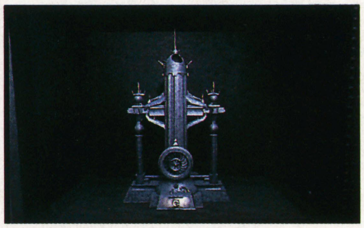
この部屋には，ほかにもさまざまなものがあるが，冷蔵庫の中にある銀色の箱を持ちだし，X線照射装置にかけてみよう。それに記されている数字が浮かび上がると同時に，カギが入っていることもわかるはずだ。生首の言っていた数字と，その数字を組み合わせて銀色の箱のダイヤルを回せば，中にあるピンを取りだすことができる。このピンを加熱する機械にセットすると，カギが手に入り，それをエレベータで使えば，20階へ行けるようになる。

◀1階にあるカルテも，ストーリー上重要だ

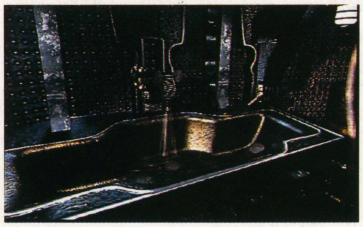
20階に着いたら，まずは廊下を1周してみよう。入ることのできない奇妙な扉を見つけただろうか。この扉の位置をおぼえてから，電気椅子のある部屋に入る。顕微鏡や，血にまみれたベッドの上の注射器，電気椅子のスイッチなどをひととおり調べたら，思いきってこの電気椅子にすわってみるといい。正常とは思えない女性に荒療治をほどこされるが，これでグラグラしているあいだなら，さきほどの奇妙な扉を開けることができるのだ。

扉のさきのエレベータで21階へ上がると，そこはサルトリアスの部屋だ。実験室へ行くには，奥にある漏電（ろうでん）している操作盤を使わなければならない。サルトリアスの部屋にあるかっけ診断用の木槌（きづち）でガラスケースを割り，中の“手の標本”を使って操作しよう。

実験室で金属を作る手順はかなり複雑。まず左側のバッテリーに水を入れる。つぎに，酸素ボンベと水素ボンベのレバーを1回ずつクリックし，水素だけがオンになっている状態にする。そこで，右のレバーで火花を起こし，金属を溶かして鋳型の中に流し込む。さらに酸素もオンにしたあと，もう1度レバーを使ってガラス球の中で爆発を起こす。すると水が発生して，金属を冷やすことができるので，最後にヘリウムを流し込み，ガラス球を持ち上げてから，金属を取りだせばOKだ。



▶この模型をクリックすれば，ハシゴが降りる



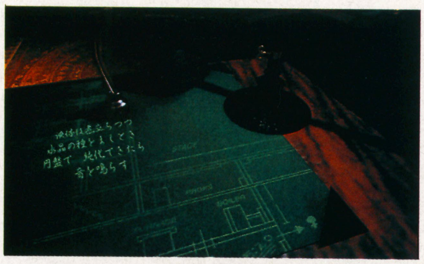
◀水を流し込むところから，順序よくやろう

音楽学校　音に支配された芸術の殿堂

“水”の錬金術師，マダム・ソフィア・ハミルトンの「音楽学校」。目的の金属へたどり着くためのイベントは，音楽学校の名が示すとおり，“音”が非常に重要であることが多い。どんなに小さな音でも，聞きのがさないように気をつけること。

建物に入ると，そこは“ゾーケストラ”のリハーサル室だ。右側の壁に，楽器構成が描かれている図があるので，その図のとおりに各楽器をイスに配置しよう。しかし，図に書かれた楽器の名前は，ほとんど見おぼえのないものばかり。劇場ロビーの先にある校長室の本を読めば，いくつかの楽器の名前は判明するが……。残りの楽器については，同じく校長室にある“ゾーケストラへのご招待”というレコードを聞いたあと，楽器を鳴らしてみて，音で判断するしかない。

楽器を正しく配置すれば，ソフィア校長の声が聞こえてくる。彼女の言う音階は大切なヒントなので，おぼえておくこと。また，先ほど行った校長室の机に，重要なメモと地図が記されているが，いまはランプがつかず，見ることができない。この部屋にある音叉(おんさ)をピアノの上のホルダーに差し込み，音を確認したあと，その音と同じ高さの鍵盤(けんばん)をたたいてみよう。そこで手に入ったカギを使えば，ランプをつけて，メモと地図を見ることができるようになる。

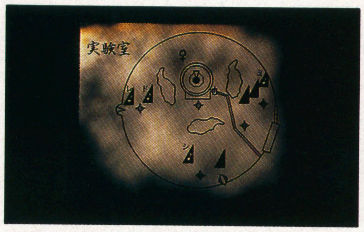


▲校長の机にある，この地図と文章は非常に重要。ちなみに“props”とは，オペラなどに使う小道具を意味しているようだ

劇場ロビーには，破れたポスターがある。2階の学生の寄宿舎にあるスクラップ・ブックから同じ絵柄のポスターを見つけ，破れたポスターと張り替えてみると，突然ロビーが活気づくはずだ。いつのまにかチケット売場には，それまでなかった“チケット”が窓口にでている。それを持ってホールに入ろう。案内係が教えてくれたボックスC席は，3階の左にある。ここのイスにすわり，オペラグラスをのぞきながら，アレキサンドリアの演奏を聞けば，1階席へ進めるようになるのだ。

1階席は薄暗く，さらに先に行くには明るくする必要がある。そのためには，オーケストラ・ピットで指揮棒を持ち，「さよならファンファーレ」という曲を指揮すればいい。この曲の入っているレコード（アレキサンドリアのデビュー・アルバム）も校長室にあるので，プレーヤーにかけ，曲をおぼえてから挑戦すること。楽器の配置は，リハーサル室にあった図のとおりだ。

正しく“ゾーケストラ”を指揮することができたら，舞台に上がってみよう。舞台袖のブース内には，垂れ幕を操作する機械がある。垂れ幕は全部で7枚あり，5枚以上巻き上げようとするとリセットされるうえ，1枚目を操作する機械は壊れている。ブースにある絵をよく見て，同じ場所に穴のあいている幕だけを残すようにボタンを押すこと。すると通路が開いて，舞台裏から地下の部屋へ行けるぞ。



◀この地図で，どの水晶を鳴らすかを把握する

◀かなり難解な「さよならファンファーレ」の指揮。曲は，ポパーケグにはじまり，バイオリンに終わる

地下は小道具部屋で，あたりにさまざまなものが置いてある。これらを観察したあと，白鳥のような機械に乗り込もう。レバーを動かして上に昇ったら，真下にある大きな太鼓に向かってダイビング。膜面を破って落ちれば，ロビーから入れなかったボイラー室に着く。部屋の中央にロケットが落ちているので，それを拾おうとすると……！　なんとロケットが水の中に落ちてしまうのだ。

まず，水中でロケットを回収しよう。そして扉から外にでれば，そこはソフィアの実験室。構造を把握したら，ボイラー室にもどって壁のレバーを倒し，さっきのロケットで固定。これで実験室の溶鉱炉が稼働する。そのあとで，実験室の周囲の壁から水晶の種，緑色の像の口から円盤をそれぞれ手に入れよう。水晶の種を溶鉱炉に入れ，つづけて円盤を投下。実験室の地図を参考にして，水晶をソフィアの言っていた順にクリックしていき，最後に溶鉱炉の中の水晶をクリックすると，和音が完成し金属を手に入れることができる。

物語の結末　よみがえるアレキサンドリア

四つの金属をそろえると，寺院の祭壇にもどってくる。ケイン，マルボー，サルトリアス，ソフィアの4人が祝福してくれるが，何かようすがおかしい。そして……。

ある人物が渡してくれた指輪のおかげで物語の真実は明らかになる。アレキサンドリアはいかにして生まれ，誰を愛したのか。そしてなぜ殺されなければならなかったのか。それは，自分の目で確かめたほうがいいだろう。ただし，ここまできても，エンディングへの道は思いのほか険しい。アレキサンドリアを生き返らせるためには，最後に待ち受ける難関を，ほとんどノーヒントでクリアしなければならないのだ。少し助言を与えるとしたら，「今までに何もなかった場所に，何かがある」ということだ。あきらめずに謎を解いてほしい。健闘を祈る!!

◀ネメシスの封印から開放された4人だが……

▲寺院の中庭に飛ばされたあとは，目的地以外の場所に入ると，容赦なくゲーム・オーバーになる。さきほどもらった指輪が黄色く反応するところを探し，そこへ進もう

協力：㈱キョーワインターナショナル

コンピュータ・ゲームのルーツ
アーケード・ゲームの歴史を編纂する!!

Arcade Game Graffiti

第30回

1984年・Part4『特殊な入力デバイスの作品』

この2本に注目！

今回は，はからずも，世にも珍しい入力デバイスを持った作品を，二つも紹介することと相成った。

1本が『サイクルマー坊』，そしてもう1本が『功夫大君(「カンフータイクン」と発音する)』だ。

円筒形のローラーを転がす『サイクルマー坊』

『サイクルマー坊』とは，ひとことで言ってしまうと，横スクロールのジャンプ・アクション・ゲームだ。

ただ，ルール上でちょっと変わっているのは，トラップをかわしていくゲームではないということ。

コース上に並べられたターゲットを，ジャンプで踏んでいくことによって，スコアが加算される。ゴールまでにスコアがクオリファイに到達すればクリア。ダメならその時点でゲーム・オーバーになるというシステムが提示されている。

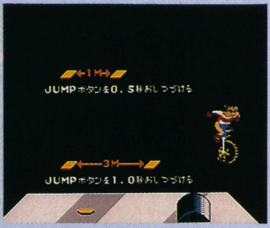
しかし，このゲームの，このゲームたるゆえんは，そのようなところには，ない。

コントロール・パネルに目をやる。いわゆ

サイクルマー坊

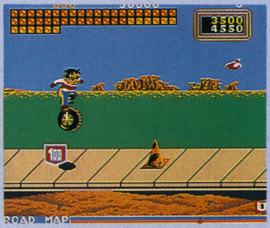
■タイトー
■一輪車アクション

一輪車乗りマー坊が難関コースに挑戦。特殊コントローラのローラーを転がし，その強弱によって前進速度を調整する。ターゲットを踏んで得点し，ゴールまでにクオリファイに到達すれば面クリア。

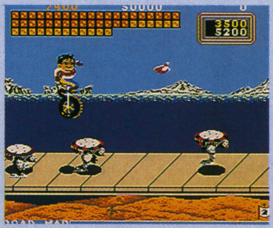


▶親切な説明モード。いまどきここまでやらないよね

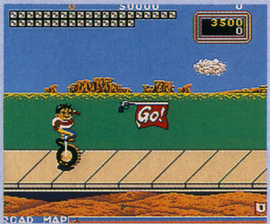
ローラーを転がして移動するのだ！



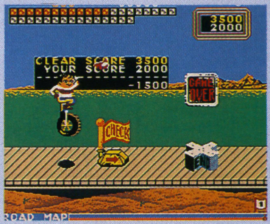
▶ターゲットを踏んで得点していく。連続で踏もう



▶妙なデザインの敵。踏むとその場で停止する



◀Go！ ローラーを転がして走るのだ！

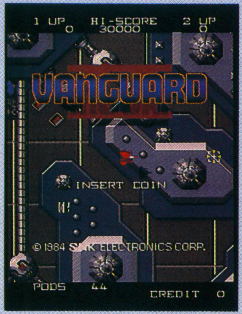


◀ゴールしたけど，点数が足りないためゲーム終了

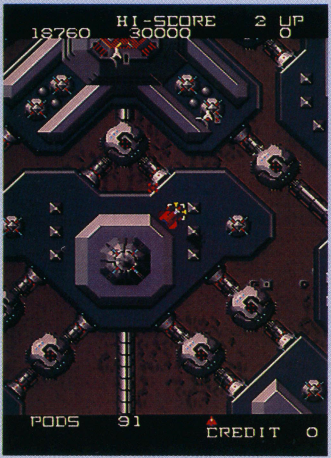
◀3Dのボーナス・ステージ。3回も挑戦できるぞ

バンガードII

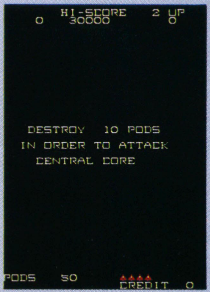
■SNK
■全方向スクロール・シューティング



ジョイントを効率よく破壊し，各基地のつながりを断ち，機能を停止させながら，各ブロックの基地をすべて破壊していく。中心部に位置するセンターコアを撃破するとラウンド・クリア。

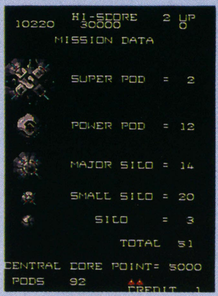


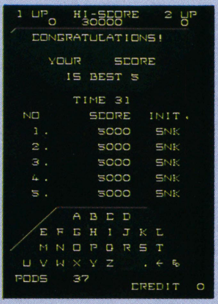
連結ポッドを壊してセンターコアをめざせ！



▲ラウンド・スタート時のメッセージ。周囲のポッドを規定数破壊しないとセンターコアを壊すことはできないのだ

▼ラウンド・クリア時の結果報告画面"MISSION DATA"。計5種類からなるポッドとサイロの総破壊数などが表示される





▲ネーム・エントリー画面。ゲーム中のグラフィックにしても，ここにしても，1985年に登場する名作『ASO』に通じるものがある？

るジョイスティックというものが付いていない。

そこにあるのは，円筒形のローラーと通常のボタンが1個，それだけなのだ。

円筒形のローラーは，ちょうど，水上に浮かぶ丸太のように，半身をそのパネル上に突きだした形で横たわっている。

これをゴロゴロと転がすことによって，主人公のマー坊を前へ進めていくのである。

そして，ボタンでジャンプ。

操作感覚としては，いわゆるトラック・ボールのようなものと思っていただければ良いだろう。ただし，このデバイスは，左右の2方向にかぎられているという点で，その特異性を見せている。

残念ながら，『サイクルマー坊』は，「汎用性のない特殊コントロール・パネルを要するゲームは普及しない，もしくはヒットしない」というジンクスどおり，はかなくも闇へと消え去っていった。

ゲームファンのあいだで語り草となった1本である。

◀『対戦空手道〜青春美少女編』ゲーム・パンフレット。この女性のタッチ，どこかで見たことあるタッチ……

マイクに息を吹きかけろ！『功夫大君』

のちに『雷電』で大ブレイクを果たすセイブ開発が，何をまかりまちがったか，世に問うてしまった「スーパー変ゲー」，それが『功夫大君』である。

何しろ，これはすごい。

コントロール・パネル上に4本のジョイスティックが林立する『対戦空手道〜青春美少女編』は壮観とも言える構図だったが，こちらはただただア然とする。

コントロール・パネル上に，ツクシンボよろしく「マイク」がそそり立っているのだ。

正確な資料もなく，今となっては当時の記憶に頼るしかないのだが，全長20センチというところか。パネルからだらしなく伸びた金属パイプの先に問題のマイクは付いていた。

ゲーム中，ここに息を吹きかける。ツバもかかるぞ。それを探知して画面内にキント雲が出現，これに乗ることで主人公は階を移動することができる（少なくとも，ゲームへの活用方法としては，あまり良い仕様ではないことはわかる）。

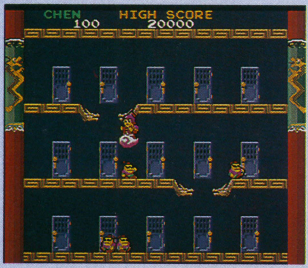
おまけに，このゲームは2P同時プレイも可能だ。したがってマイクも2本接続されている。

おお，想像してくれたまえ。ムサい2人の男が，身を寄せ合い，背を丸めて，口をとんがらせ，ツバを飛ばしながら「フーッフーッブフーッ」とかやっている，その姿を。

ちなみに，ゲーム内容のほうだが，完成度は正直かなり低い。あからさまに，マイクを

功夫大君（カンフータイクン）

■セイブ開発
■マイク・アクション



マイクなる特殊入力デバイスを用いた一風変わったアクション。キックで敵を倒し，ドアをノックして扉を開き，宝を集める。マイクに息を吹きかけるとキント雲がやってきて階を移動できる。

▶タイトル画面。あのセイブ開発の作品なのだ

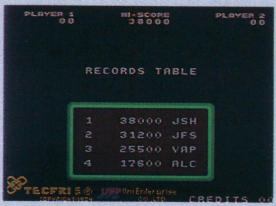
◀ランキング画面。この館がゲームの舞台か？

ホールランド

■TECFRI／ユニエンタープライズ
■シューティング

クレーターに隠れながら『スペースインベーダー』のような動きでプレイヤーに迫る敵を撃破していくシューティング。占領されると1ミス。自機にとりつき，動けなくさせる敵などが登場。

▶タイトル画面。ホールランドはどこにある？

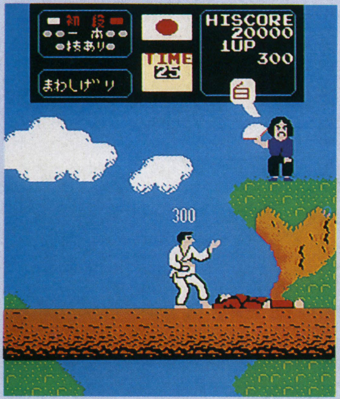


◀ランキング画面。左下に開発元の社名が見える

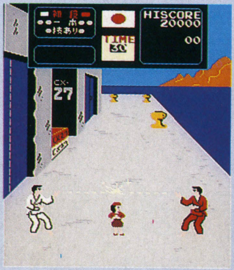
対戦空手道〜青春美少女編

■データイースト
■空手

前作『空手道』に，２P対戦モードを付加。コントロール・パネルにはツインレバー×2で計4本のレバーが林立。2人の男が女の子を奪い合うという設定が強烈。2本先取制。ボーナス・ゲームもあり。



「勝って彼女を手に入れるんだ！」



▲2人のあいだに飛び散る火花！ さすがデータイースト，のっけから濃い演出で笑わせてくれます

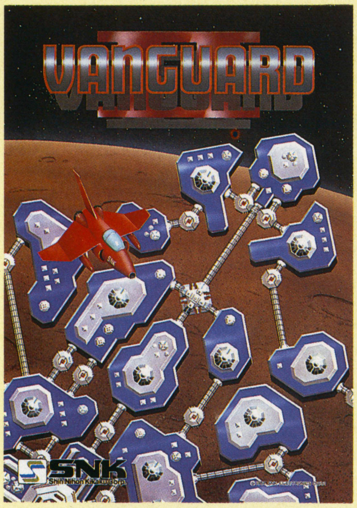
▼「はじめ！」。ゲーム・システム，流れは前作を踏襲している。それにしても，このシチュエーションは……

▲「がんばって」の部分のフォント，すごいですね……。この女性の心情をフォントで表現している……わけないよね

使用するというコンセプトだけがそこにあって，内容のほうがつめられていないのが見えてしまう。

スティックをにぎりしめた2人の男が立つ！

前述の2作品の奇妙奇天烈な入力デバイスと比較してしまうと，この『対戦空手道～青春



◀『バンガードII』ゲーム・パンフレット。全方向に攻撃が可能ということ以外，前作との共通点は少ない

美少女編』の，4本レバー林立（1P，2P各2本で計4本）すらおとなしいものに見えてしまうことも，致しかたなしといったところか。

だが，この作品は，そんなことよりも，じつにバカゲー度（もちろん，ほめ言葉）の高い場面設定が施されていることに注目したい。

この作品のバックストーリーを紹介しよう。

〔ストーリー〕

ここに空手修行にはげむ2人の若者がいた。2人は良きライバルであり，強い友情で結ばれていた。しかし，いつからか2人は同じ女を好きになってしまったのである。「友を捨ててまで愛に生きられるだろうか？」恋と友情に悩む生活がはじまった。だが，ある日「モモちゃん」は言った。

「私，強い人が好きなの」

2人は「そうだ，勝って彼女を手に入れるんだ！」と決意し，試合にいどむのであった。

いつでも女は強い男を求めている。

今，2人の男の熱いドラマがはじまろうとしている。だが，負けた者よ，くやむことはない。「ユミちゃん」がいる。「マリちゃん」だっているんだ!!

（『対戦空手道～青春美少女編』ゲーム・パンフレットより）

いいですな，この都合のいい男どもは。

でも，画面上の女の子のドット絵はいまひとつ……。

たった今，感涙の情報が……

なんと，サターンの『SEGA AGES』で，『ヘッドオン』『ペンゴ』『アップンダウン』『フリッキー』の4本パックが発売されるとの情報が，たった今，飛び込んできた。

筆者は，サターンを持っていなかったが，これで必ず購入することを誓う！のであった。ああ，うれしい。あとは移植度の高さに期待したい。

あ，『ヘッドオン2』は，入らないの（うるさいって）？

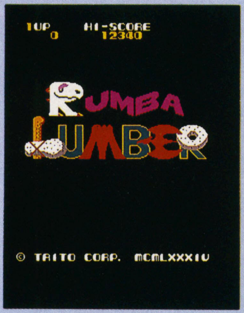
（1984年Part4終わり・Part5につづく）

参考資料：
キョーワインターナショナル『THE HISTORY OF VIDEO GAMES』，A.M.P.グループ／アマチュアライン『究極ビデオゲームリスト1995』

ルンバランバ

森林を切り開いてボーボーを追い込もう！

■タイトー
■追い込みアクション



原始人（？）のルンバランバを操作して，行動範囲が木の上だけにかぎられた鳥のボーボーを，木を伐採してうまく4本以内に追い込めばクリア。銭石を転がして敵を倒したり木を切ることもできる。

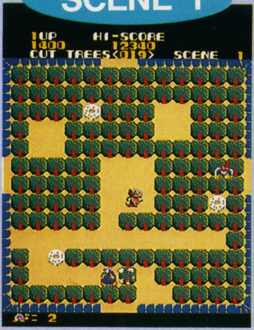
▲スコア・テーブル。より少ない本数の木の上に閉じこめるほどボーナスの倍率がアップする。最高で×50 PTS.まで上がるぞ

▼銭石を使って敵の恐竜「ドドド」やモグラの「モゴラ」をやっつける。2匹まとめると高得点

▲鳥の「ボーボー」の習性（つまりはゲームの基本法則）の紹介。「ボーボー」は森をすみかとする鳥で行動範囲は木の上だけなのだ

川，流木，雨雲，火山，四つのシーンはトラップがいっぱい！

SCENE 1



▲1面は基本戦術を学ぶところだ。火を吐いてくるボーボーに注意しつつ木を切っていく

SCENE 2

▲2面は画面を横断する川と流木が登場。流木にうまく乗れないとおぼれてしまうぞ

SCENE 3

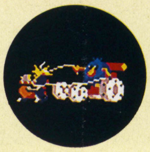
▲3面のトラップは雨雲。一度刈り取ったキノコを復活させてしまうのだ

SCENE 4

▲4面は火山弾が飛んでくる。スピードは遅いので，注意すれば簡単に避けられる

◀その1：一生懸命，木を切るルンバランバ。倒れるぞー……

ショータイムもあるぞ！



▶車を走らせるため，恐竜にムチ打つルンバランバであった

◀パズルのように恐竜を組み上げていく。完成すると動きだす

THE HISTORY OF PC GAMES

パソコンゲームに思いを馳せて

文／山下　章

第6回　ウルトラ四人麻雀

“東・北・中待ち”とは？

数あるコンピュータ・ゲームの中で，いつの時代もコンスタントな人気を集めているのが，“テーブルゲーム”というジャンル名でひとくくりにされている作品たちである。

将棋。麻雀。囲碁。カードゲーム。

もとから高度なエンターテインメント性をかねそなえていたそれらの遊び（競技）は，古くから多くの人々に愛され，楽しまれてきた。マイコンが登場すると，必然的にコンピュータ・ゲーム化のターゲットとされるわけだが，その最大の理由は，コンピュータに対戦相手を担当させて，ひとりで遊ぶことができる点にあったと言える。アーケード・ゲームを自分の家で遊びたい，というのと同様に，麻雀や将棋のゲームを自宅で遊びたい，というのもまた，当時のマイコン&ナイコン少年たちの夢であったのだ。

しかし，近年でこそ，それらを題材にしたゲームソフトはあふれんばかりに発売されているが，マイコンの黎明期においては，満足のいくクオリティを持った作品はないに等しかった。

カードゲームは別にして，一番の問題となったのが，思考ルーチンの部分である。そのころのマイコンの処理能力では，複雑な思考をさせることなど，とてもできない。

なにしろ，当時のアーケード・ゲームですら，今から考えると信じられないような内容の作品がいくつもあった。

『将棋』（アルファ電子／1982年）は，はじめて人間対コンピュータを実現したアーケードの将棋ゲームだったが，コンピュータの思考ルーチンは，お世辞にも賢いとは言えなかった。こちらがどんな手を打ってもおかまいなしに，角のコマをただ行ったりきたりさせる――そんなことも日常茶飯事に起こるようなゲームだったのだ。

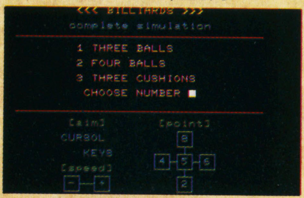
もっとも，このころの将棋ゲームには強い思考ルーチンなどというものは存在しなかったし，たとえあったとしても，当時のアーケード・ゲーム基板に使われていたようなCPUでは，極端な長考をすることになるのが関の山であっただろう。1コインあたりの平均プレイ時間をシビアに考慮するアーケード・ゲームにおいて，それは致命的な仕様となりうる。そう考えると，『将棋』がどれほど思い切った思考ルーチンを採用していたかは想像にかたくない。

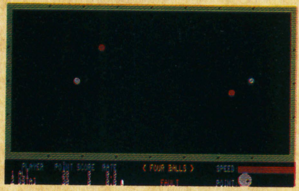
また，『ロン・二人麻雀』（サンリツ／？年）のような，思考ルーチンを言及する以前の麻雀ゲームもあった。このゲームでは，なんと東・南・西とつづいた字牌を順子と判定してしまうのである。だから，テンパイ時に東・南・西・北・白・發・中と持って「東・北・中待ち」などというムチャクチャな待ちかたをすることもできた。もしかしたら，開発者がわざと入れておいた仕様だったのかもしれないが，それにしても，麻雀の持つゲーム性を著しく変えてしまっていることになる。

さらに言うなら，100円入れてスタートしたら，いきなりコンピュータに天和をアガられて終わった，などという悲惨な体験をさせられる麻雀ゲームもあった。

ビリヤード　'82 11月

■九十九電機　■ビリヤード
■PC-8801　■3,800円

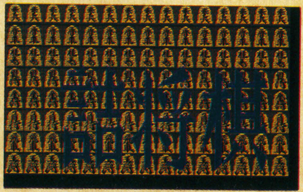




3つ玉，4つ玉，スリークッションという3種類のゲームがプレイできるビリヤード・シミュレーション。『ドボンゲーム』との2本パック（1本のテープに2作収録）で3,800円で売られていた。

詰将棋　'83 3月

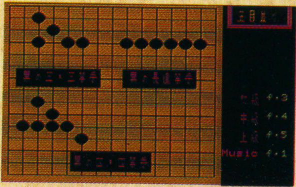
■九十九電機　■将棋
■PC-8801　■3,800円

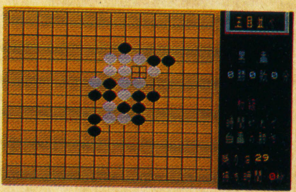


3～5手詰め60問，7～9手詰め40問の計100問を収録。こちらが問題をだして，コンピュータに解かせることもできる。『神経衰弱』との2本パック（1本のテープに2作収録）で3,800円で売られていた。

スーパー五目ならべ　'82 8月

■九十九電機　■五目ならべ
■PC-8801，PC-8001mkII　■3,800円





コンピュータと対戦する五目並べ。黒の三・三，四・四，長連といった禁じ手もしっかりとチェックする。同社が発売していたPen Stickという周辺機器に対応。

7ならべ　'83 1月

■九十九電機　■カードゲーム
■PC-8801　■？？円

コンピュータがあやつる4人と7ならべを楽しむ。名前入力のとき，何も入力せずにリターン・キーを押すと，CPUキャラの名前が聖子，奈保子，明菜，今日子になるのが時代を感じさせる。

※注）黎明期のパソコン・ゲームにおいては，アマチュアがアーケード・ゲームに似せて作ったものをそのまま商品化した，著作権を無視したソフトも少なくなかった（そのタイプのソフトに関しては，あえてメーカー名を伏せてある）。著作権保護思想の浸透については，今後の回で取り上げる予定。

思考する麻雀ゲーム

マイコンの黎明期においても，いくつかの麻雀ゲームがあったが，とにかくスピードが遅いというのが，総じて感じた印象だった。同時に，コンピュータがちゃんと考えて手作りをしているのか，きわめて疑わしかったというのも，共通していた部分である。

実際に自分で解析したわけではないのだが，当時の麻雀ゲームのいくつかは，思考ルーチンでものすごいイカサマをしていたという話を何度か耳にした。

具体的に説明すると，コンピュータは手作りに関する思考をまったく行なっていないというのである。

決めるのは，コンピュータ側が上がるときに，どんな手でアガるのか。そして，何順目にアガるのか。この2点だけ。だから，局がはじまったときから，コンピュータ側の手のうちでは，すでに役が完成している。あとは，ただひたすらツモギリをくり返し，決められた順目までにプレイヤーがアガれなければ，コンピュータ側がロンを宣言する，という仕組み。

この思考ルーチン（と呼んでいいのかどうかわからないが）は，アーケードの一部の麻雀ゲームでも使われていたと言われている。プレイヤーの持ち点が多いとき，あるいは基板のディップスイッチが高難度に設定されているときは，より高い手で，より早い順目にアガる——前述した，ゲームをはじめるなり天和をアガられるという悲劇は，こうしたプログラムがもたらしたものだと考えれば，納得がいかなくもない。

とにもかくにも，当時の麻雀ゲームというと，どこかしらそんなウサンくささをただよわせていたのだが，そうしたイメージを払拭（ふっしょく）してくれた，1本のソフトがあった。

それが九十九電機の『ウルトラ四人麻雀』である。

◀『ウルトラ四人麻雀』のアガったあとの画面。役名がすべて漢字で表示されるというのも，当時としてはスゴイことだった

なにより，過去のマイコン麻雀ゲームと比べものにならないほど，スピードが速かった。

また，ほかの麻雀ゲームにありがちな，こちらが大勝ちしていると，相手がつぎつぎとデカい役をアガっていくという，インチキくさい現象も起こらなかった。なんとなくではあったが，麻雀という競技のリアリティがこの作品からは感じられたと言っていいだろう。

『ウルトラ四人麻雀』の作者は，当時大学生だった田口昭次氏。マイコン雑誌で『スーパー麻雀』というプログラムを発表したあとに作ったこの『ウルトラ四人麻雀』がかなりのヒットを飛ばし，その流れを受けてシャノアールという会社を設立する。

そこの第1弾ソフトとして発売された『プロフェッショナル麻雀』をプレイしたとき，僕はなぜ『ウルトラ四人麻雀』にリアリティを感じたのか，その理由を理解した。

『プロフェッショナル麻雀』には，オープン・モードというのがついていて，コンピュータの打ちかたを見ることができる。それをながめていると，コンピュータがちゃんと思考して，手作りをしているのがわかるのだ。

『ウルトラ四人麻雀』は，まだ強いという領域にまで達してはいなかったが，やはりコンピュータが思考を行なっているという点で，プレイヤーにリアリティを感じさせることに成功した作品だったのである。

田口氏は，その後も麻雀ゲームを作りつづけ，最新作の『麻雀悟空天竺』（シャノアール／Windows95用）にいたるまで，思考ルーチンの部分はすべて自分でプログラミングを行なっているという。

「たとえばリーチをかけている人の捨て牌から待ちを読むなんていうことは，当然やっています。オープン・モードで見ていただければわかるんですが，最新作では，プロ雀士なみの思考をしているんですよ。ただ，中級以下のかたには，この思考ルーチンの深さがわかってもらえないかもしれませんけど」

麻雀ゲームを作りつづけて15年の田口氏の言葉には，重みを感じずにはいられない。

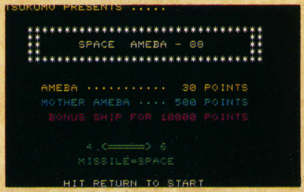
（次号につづく）

●情報大募集！

パソコン・ゲーム史は，読者のみなさんの協力なしでは編纂（へんさん）できない。85年以前のパソコン・ゲームに関する資料，ソフト等をお持ちのかたは，このコーナーあてにご一報を！

スペースアメーバー '82 12月

■九十九電機 ■シューティング
■PC-8801 ■3,000円



画面上部を左右に移動するマザー・アメーバ（500pts.）と，それがはきだした小さいアメーバー（30pts.）をただ撃ち落としていくだけという，あんまりなシューティング・ゲーム。

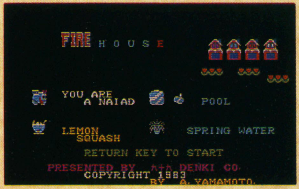
ドッジボーイ '84 2〜3月

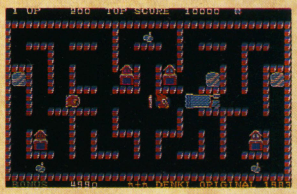
■九十九電機 ■アクション
■PC-8801 ■3,800円

壁で反射するボールをぶつけて敵キャラのラビットを倒す。脳天にボールを当てなければ敵を倒すことはできず，その後はね返ってきたボールをキャッチしなければ得点が加算されない。全20面。

炎の館 '83

■九十九電機 ■アクション
■PC-8801，FM-7 ■4,800円

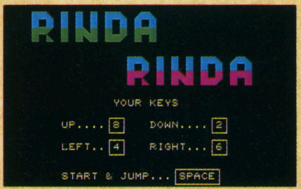


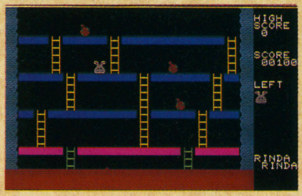


迷路内を歩きまわっている火の粉たちと炎の館に，水を噴射して鎮火するアクション・ゲーム。水を噴射するたびに主人公の体内の水が減っていくので，水たまりの上を通過して補給する。全16面。

リンダリンダ '84 2月

■九十九電機 ■アクション
■PC-8801，PC-8001mkII ■3,800円





一定時間経過で出現するニンジンを食べると，ジャンプしたときに床を下へと落とせるようになる。それを利用して敵をすべてつぶすのが目的。のちに改良版『ラブ・バージョン』も登場した。

※すでに情報協力のご連絡をくださったみなさまへ……ご協力ありがとうございます。お手持ちのソフト類が必要となったときにご連絡させていただきますので，そのときはよろしくお願いいたします。

N64(ニンテンドウ)新聞(ロクジュウヨン)

文責：八巻将之
現在，遊べるソフトは3本(この号が発売されるころには4本)のみだけど，年末に向けてドトウの新作攻勢がはじまる。ラインナップも大作ぞろいだし，今からお金を貯めておかないと間に合わないかも？

今月はコナミ特集！ 新作4タイトルを一挙紹介！

がんばれゴエモン5 〜ネオ桃山幕府のおどり〜

■3Dアクション ■来春発売予定 ■価格未定

一つのハードにとらわれず，多機種にわたって精力的な活動をつづけるコナミ。N64には早期から新作5タイトルを発表するなど，積極的な対応を示してきており，コナミのN64に対する力の入れようがうかがえる。今月は発表されている5タイトルのうち，『実況ゴルフトーナメント'97 (仮称)』をのぞく計4タイトルについて，くわしく紹介していこう。

まず，1本目は『がんばれゴエモン5〜ネオ桃山幕府のおどり〜』。タイトルや画面写真だけで十分おわかりいただけると思うが，コナミの看板キャラ，ゴエモンが大活躍する人気アクション・シリーズの最新作だ。

N64版『ゴエモン』のウリは何といっても，そのゲーム画面——プレイヤー・キャラから建造物にいたる，すべてがポリゴンで構築された新「ゴエモン・ワールド」だろう。立体的になって，より臨場感を増した今回の「ゴエモン・ワールド」は存在感，迫力ともに申し分なし。この3D空間の中を自由に動きまわれるのだから，考えただけでもワクワクしてくる。また，これだけの変化があったにもかかわらず，シリーズを通しての雰囲気は少しも損なわれていないのだ。さすがは「職人芸のコナミ」といったところ。

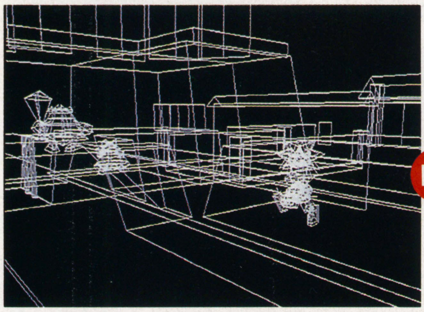
今年は『ゴエモン』シリーズ生誕10周年。N64版『ゴエモン』はこれまでの総決算的な意味合いを含めた大作に仕上がっているぞ。

▼ついに『ゴエモン』がN64に登場。見よ，このド迫力！ これだけの巨大キャラが動かせるのもN64ならでは

N64にゴエモン登場!!

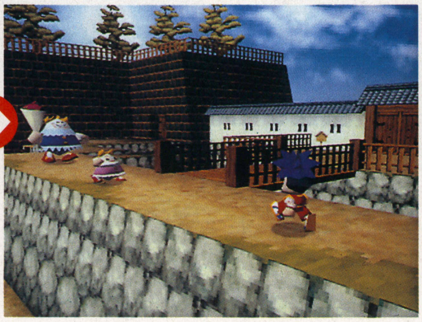
▼N64版ゴエモン様ご近影。はたして今回は，どんな事件が待ち受けるのやら

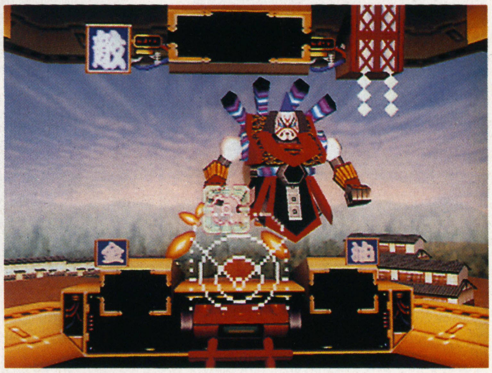
◀エビス丸，サスケ，ヤエといったおなじみの面々も，もちろん登場する。プレイヤー・キャラとしても使用可能



▲N64版『ゴエモン』のゲーム画面は，ポリゴンで構築されている。これはワイヤー・フレーム画

▼こちらは実際のゲーム画面。左のCGをもとに作成されているのが，よくわかる





▲ゲーム中には，3Dシューティングっぽいシーンも登場。敵キャラのデザインもあいかわらずイカス！

実況パワフルプロ野球4

■野球　■97年2月発売予定　■価格未定

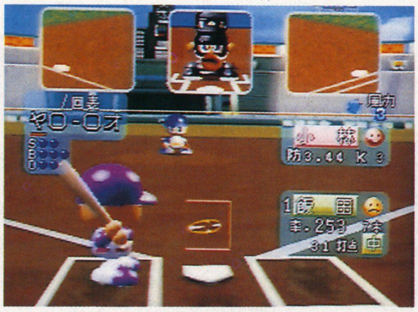
野球ゲームの定番としてナムコの『ファミスタ』シリーズと双璧を成す，コナミの『実況パワフルプロ野球』。そのシリーズ第4弾がN64での登場となった。

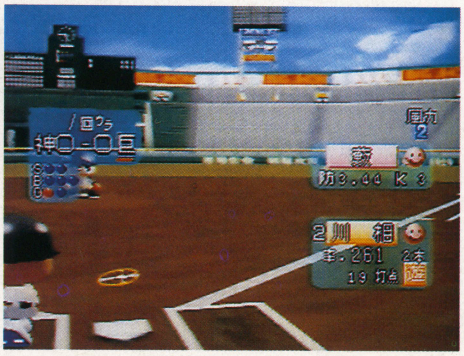
基本的なゲーム・システムは前作までのそれを継承しており，『パワプロ』ファンならこれまでの作品と違和感なくプレイできる。また，一般的な野球ゲームのコントローラ操作でもプレイできるように設計されているので，『パワプロ』ははじめてというユーザーでも，すぐにゲームを楽しめるというわけだ。

『パワプロ4』では対人戦が楽しめる「VSモード」，プロ野球のペナントレースが楽しめる「ペナントモード」など，計6種類（変更される可能性あり）のゲームモードが用意されていて，1人から最大6人（リーグ戦時）までの多人数でプレイすることが可能。また，オプション機能も充実しており，守備や走塁などをオート（CPUまかせ）にするか否かを細部にわたって設定することができる。

バツグンのプレイ感覚はN64版でも健在のハズ。野球ゲームはコレでキマリか!?

◀製品版では，ゲームモードの一部を変更する可能性があるということなので注意





▲▶上はゲーム中のバッテリー画面。右も同様。ゲーム・システムは基本的に前作までと同じなので，『パワプロ』ファンならすんなりプレイできるハズ。現役のプロ野球選手以外にも，各球団の有名OB選手が登録されているぞ

実況Jリーグパーフェクトストライカー

■サッカー　■12月発売予定　■価格未定

▲これがゲーム画面。ゲーム中の実況ではすべての選手名を実際にコールしてくれる

▲要所要所で切り替わるカメラ・アングル。テレビ中継さながらの迫力映像が展開されるぞ

◀登場選手は，すべて実在のJリーガー。ファンは要チェック

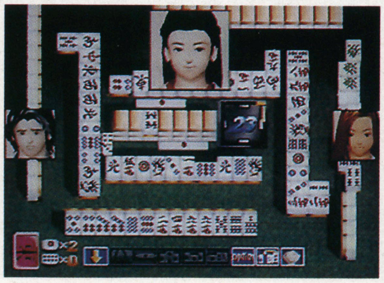
N64，もう一つの実況シリーズはサッカー。その名も『実況Jリーグパーフェクトストライカー』の登場だ。この作品では現在活躍中のJリーガーの動きや，チームごとの得意戦術などが非常にリアルに再現されている。そして，それらを多彩なカメラ・アングルで映しだすことにより，さながらテレビ中継を見ているかのようなゲーム展開が楽しめるのだ。

それにも増して興味深いのが，3Dスティックを使った今までにない独特のプレイ感覚。3Dスティックを使用することで可能となるのは360度全方向への移動。構造上，8方向への移動に限定せざるを得なかった従来のコントローラ（いわゆる十字キーなど）にくらべれば，はるかに思いどおりのまま選手をあやつれるということになる。スポーツ・ゲームにおいて，操作感というのは何にも増して重要視したいポイントの一つ。3Dスティックの特性を活かしたN64ならではの作品と言えよう。

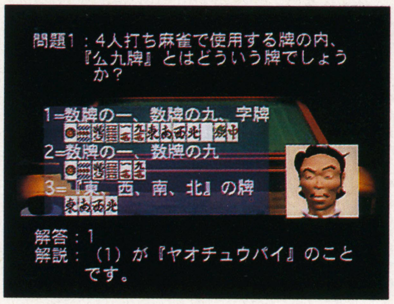
麻雀MASTER

■麻雀　■12月発売予定　■価格未定

女性や若年層も楽しめる純粋な知的遊技としての麻雀。こうしたコンセプトのもとに制作された本格4人打ち麻雀ゲームが，この『麻雀MASTER』だ。本作には「アドバイス・モード」や「クイズモード」といった練習モードが用意されており，初心者でも楽しみながら麻雀のルールを覚えることができる。N64の表現能力を存分に活かしたグラフィックや効果サウンドも見のがせないぞ。



◀個性的なCPUキャラを相手に対戦することも可能



◀楽しみながら麻雀を覚えられる練習モード。初心者は活用せよ

PlayStation

今月は，映画顔負けの演出でホラーマニアの筆者をシビレさせた（恐がらせた?）バイオホラーの続編『バイオハザード2』と，パニックソフト・シリーズ最新作『クロックタワー2』という，2大恐怖ソフトの最新情報を集めてみたゾ//

◆ 担当：曳地哲司 ◆

ハサミ男は生きていた!?『クロックタワー』の続編が登場

『クロックタワー2』

■ヒューマン ■価格未定 ■12月発売予定

『クロックタワー2』は，SFC版として発売されていたホラーAVGの続編で，前作から1年後のイギリスを舞台に，再び主人公ジェニファーを襲う怪物の恐怖と，なぜ，彼が生きていたのかという謎を中心に物語が展開する。

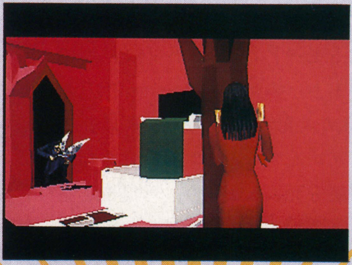
ゲーム・システムは，前作同様レバー＋2ボタン（あるいはマウス）を使った簡単操作を採用。もちろん，パニックボタン連打による危険回避も可能だ。

そして，『〜2』になって一番変わったのが，グラフィックがポリゴンで描かれるようになったこと。これにより建物の立体的なつくりが強調され，探索中の臨場感がよりリアルに感じられるようになった。

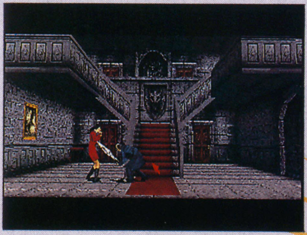
ほかにも，プレイヤーの行動によって分岐するシナリオやマルチ・エンディング方式も従来以上にパワーアップ。前作では行動の選択肢が変化するだけだったのが，今回はシナリオごとにプレイヤー・キャラが変化するなどの大胆な変更が見られるゾ。また，各エンディングには，それぞれ異なったムービーが挿入されるそうなので，エンディングを意識してプレイしてみるのも一興かも。

ハサミ男は神出鬼没!!

◀ヤツはアヤシいテーマ曲にのってプレイヤーを襲ってくるぞ

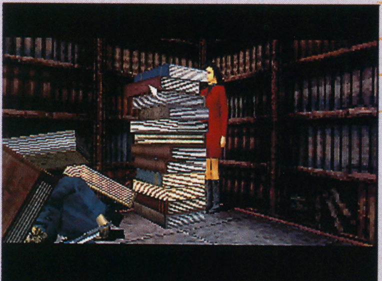


◀隠れる場所があれば，やり過ごすこともできる



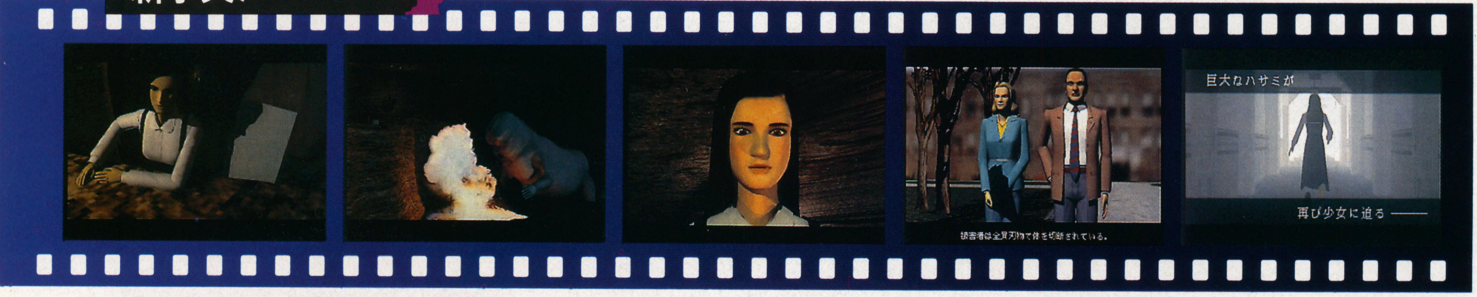
▶同じ場所で手間取っていると確実にヤツが現れる。非力なプレイヤーは逃げるのみ

▲シザーマンと断崖絶壁のはさみ打ち！ こんなときはパニックボタンの超連打で切り抜けろ



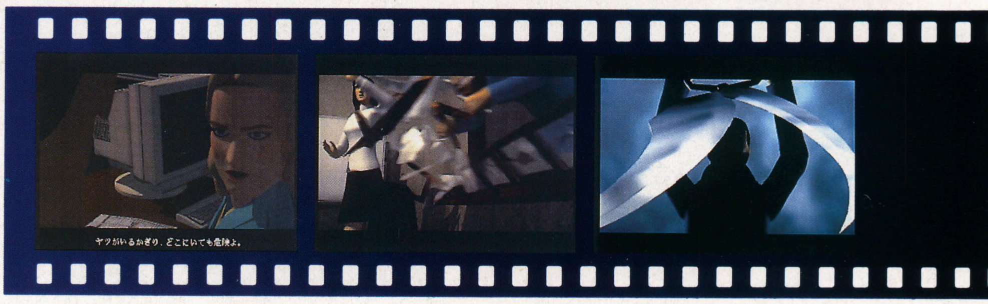
◀場合によっては部屋にあるモノを使って撃退することも可能だ

ムービーで語られる新事実！



プロローグ解説

オープニング・ムービーでは前作からのつながりが明らかにされる。怪物を倒し，クロックタワーからの脱出に成功したジェニファー。その後，犯罪心理学者のヘレンに引き取られ，平穏な日々を取りもどしたかのように見えた。がしかし，またしても彼女の前に，あの怪物が姿を現したのだ……。



ゾンビの群れが襲いくる！ バイオホラー最新作

『バイオハザード2』

■カプコン ■価格未定 ■発売日未定

発売直後から話題を呼び，大ヒットとなった『バイオハザード』の続編が登場する。

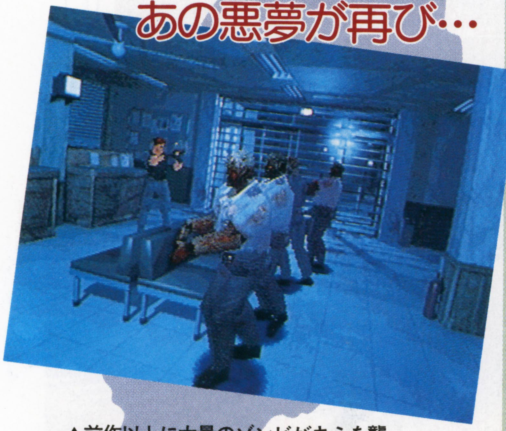
前作の事件から2か月後。ラクーンシティでは小さな皮膚病をきっかけに街中の人間がつぎつぎとゾンビ化し，人々を襲うという事件が発生。警察もゾンビの襲撃を受け完全に機能を停止する。そんななか，唯一の生存者である新米警官レオンは，意を決してゾンビが徘徊(はいかい)する署内に踏みだす。また，ときを同じくして，ラクーンシティに迷い込んだバイク好きの大学生エルザも警察署内に逃げ込んでくる。今度は，この2人の主人公による生き残りをかけたサバイバルが展開されるのだ。

今回も前作同様に，選んだキャラクターの視点でストーリーが進行するものと思われる。また，装備によって絵が変わったり，返り血で服が赤く染まる，服が破けるなど，ビジュアル面もパワーアップしているゾ。

前作が“恐怖を演出する”という点で群を抜いていただけに，そのへんも期待大といったところ。指折り数えて発売日を待つべし！

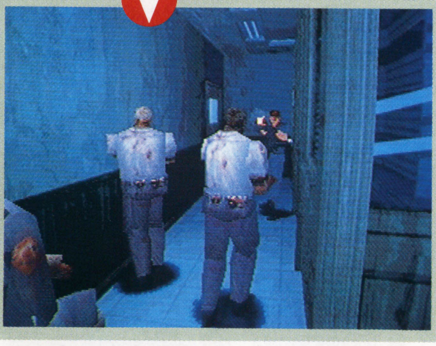
◀ブキミに静まり返る警察署内。怪物はどこに潜んでいるのか？

あの悪夢が再び…

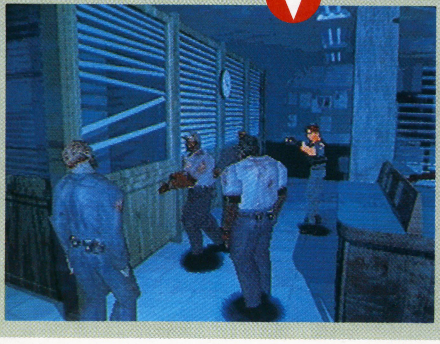


▲前作以上に大量のゾンビがキミを襲う！ より計画的な武器の使用を心がけねばクリアはムズかしいだろう

平穏な町を襲うバイオハザードの恐怖！



◀▼唯一の頼りである警察署もゾンビたちによって壊滅。1人残った新米警官レオンはこのピンチをどう切り抜けるのか？



▶▼あの忌まわしき事件から2か月……短期間のうちにゾンビたちが大増殖！ 街中のいたるところにゾンビの姿が……

©CAPCOM

NEWS! 「プレイステーション・ザ・ベスト」第2弾のタイトルが決定!!

ソフトの売り上げランキングで『アーク・ザ・ラッド』が再浮上するなど，多くのユーザーに反響を呼んだ「プレイステーション・ザ・ベスト」の新タイトルが発表された。また同時に，“家族そろってたのしめる”ことを前提に選抜された「プレイステーション・ザ・ベスト for Family」のラインナップも決定。くわしくは下の表を参照のこと。

●プレイステーション・ザ・ベスト		
11月22日発売予定		
『戦闘国家 エアランドバトル』	㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント	2,800円（税抜き）
『闘魂烈伝』	㈱トミー	2,800円（税抜き）
『SIDEWINDER U.S.A.』	㈱アスミック	2,800円（税抜き）
『機動戦士ガンダム』	㈱バンダイ	2,800円（税抜き）
11月29日発売予定		
『クラシックロード』	ビクターエンタテインメント㈱	2,800円（税抜き）
『テーマパーク』	エレクトロニック・アーツ・ビクター㈱	2,800円（税抜き）
『第4次スーパーロボット大戦S』	㈱バンプレスト	2,800円（税抜き）
●プレイステーション・ザ・ベスト for Family		
12月6日発売予定		
『チョロQ Ver.1.02』	㈱タカラ	2,800円（税抜き）
『ハーミィホッパーヘッド』	㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント	2,800円（税抜き）
『ドラゴンボールZ アルティメットバトル22』	㈱バンダイ	2,800円（税抜き）

「ネットやろうぜ」が学校に登場

PSを使った実験プロジェクト「ネットやろうぜ」が，ゲーム制作系専門学校へ導入されることが決定したゾ。これによるメリットは，授業の一環としてPSの開発が体験できちゃうこと。もしかしたらゲーム制作会社への就職が有利になる……なんてことがあるかも？ ちなみに，導入が決定しているのは新潟コンピュータ専門学校と東京テクニカルカレッジの2校。進学を考えている人は要チェック！

▲ついに学校教育にも登場するブラックPS。学校単位でのコンテストも開催されるらしいゾ

サターン最前線

『バーチャロン』の最新バージョンをプレイできて気分は上々。それだけ期待できるんです。対照的に，懐かしいタイトルがぞくぞくと登場する『SEGA AGES』。オールド・ゲームの画面を全部載せるところがベーマガでしょ？

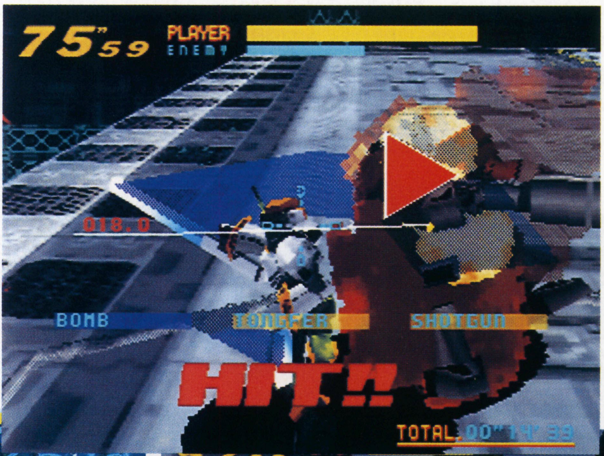
◆担当：中村京子◆

サターン版『バーチャロン』早くも完成度70%！

8月末の「東京ゲームショウ」では50%の完成度で出展されていた『電脳戦機バーチャロン』。それが早くも，9月中旬には完成度70%のROMを借りることができた。というわけで今月は，ショーに行けなかった人と，あれからの進化を知りたい人に向けて，現時点での最新情報をお知らせするぞ。

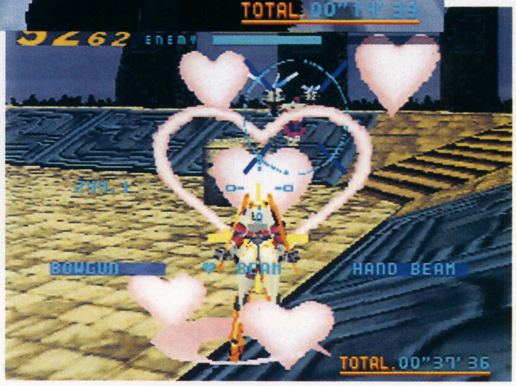
まずは操作できるキャラから。すでに8体すべてのバーチャロイドが使用でき，動きはアーケード版とほとんど変わらなかった。テムジン，バイパーII，ドルカスの3体には，ちゃんと特殊攻撃も入っているのだ。CPU戦は，ラストボスまでプレイ可能。また，CD-ROMの読み込み時間がかなり速いのにも驚いた。読み込みに関しては今後もっと改善されるというので，快適なプレイは保証されたも同然だろう。

このほかの気になる項目は，下記でポイント別にチェックしている。発売は年内とまだ先だが，写真を見て，完成版のスゴさを予想しながら待とう！



◀破壊力抜群のアファームドのトンファーがライデンにヒット！CPU戦は後半までバッチリ

▶バイパーIIの特殊攻撃，S.L.C.ダイブ。追尾性能がいい

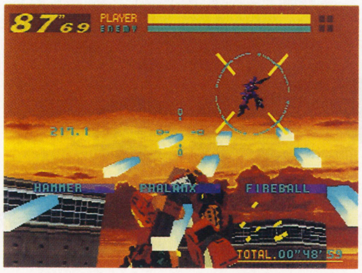


▲▶バーチャロイドたちの個性をきわだたせる数々の攻撃を見事に再現。右はハイパー化したフェイ・イェンの特大♥ビーム

気になる！その1　対戦

『バーチャロン』の醍醐味といったら，やっぱり対戦。今までのパターンだと画面分割ということになるが，ゲームの性質上，相手の動きがわかってしまうのはちょっとイタい。かと言って，サターン2台にモニター2台も簡単にそろえられるものではないのだが。目下，1本のソフトとサターンで対戦を可能にするため，いろいろなアイデアを検討中とのこと。

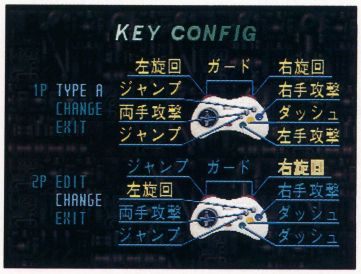
通信対戦ならアーケードそのままの迫力を実現してくれそうだが，はたして？



◀どんな方法で1画面対戦を可能にするのか，楽しみだ

気になる！その2　操作

このゲームのために，専用コントローラー「ツインスティック（仮）」が発売予定。臨場感を高めるためにも，ソフトと一緒に購入したい。もちろん，パッドでの操作も可能。この場合，コンフィグ画面でキー配置を選ぶことができるし，やりこめばかなり自在に操作できそう。ただ，アーケード版に慣れきってしまった人にはキツいかも……。ちなみにアナログミッションスティック2本組には未対応のようだ（実験済み）。



◀6種類のキー配置＋エディット・モードが用意されている

気になる！その3　オリジナル要素

現在決まっているのは「ランキング・モード」と「リプレイ・モード」の二つ。前者はプレイ状況をいくつかのポイントにおいて分析し，プレイヤーの腕を評価してくれるもの。後者は任意にセーブしたプレイデータを，いつでも見ることができる観賞モードだ。このほかについては明かされていないが，オリジナル・ムービーとかも入るかもしれないね。

▼青空をバックにキメッ！

まだまだ進化はつづく!!

『SEGA AGES』つぎなるタイトルは……

移植度の高さと，心憎いプラスα要素でファンの心をガッチリつかんだ『SEGA AGES』。今月，新たに2タイトルの移植が発表された。

一つは『ファンタジーゾーン』。1986年に登場したシューティング・ゲームだが，優しいパステル・カラーとかわいいキャラクターがかもしだす暖かい雰囲気が，当時のプレイヤーに鮮烈な印象を与えた。ゲーム面でも，集めたお金で自由に武器を買うというシステムで，プレイヤーごとに異なる遊びかたを可能にした名作だ。

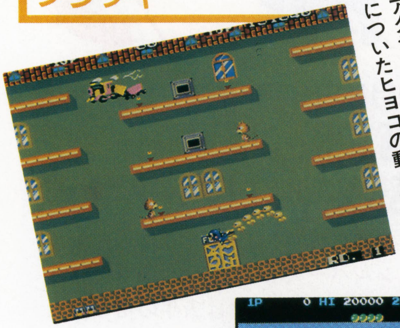
二つめは，なんとセガの黎明期の作品4タイトルが収められた『ペンゴ・フリッキー・アップンダウン・ヘッドオン（仮）』。本誌の「アーケード・ゲーム・グラフィティ」でも紹介された，非常に懐かしいタイトルがそろっている。さすがにグラフィックはシンプルだが，プレイするとアイデアの輝きを感じずにはいられないものばかり。これもファンのあいだで，話題を呼びそうな予感がする。

ファンタジーゾーン

◀丸いボディに羽の生えた自機「オパオパ」。ラストボスも……

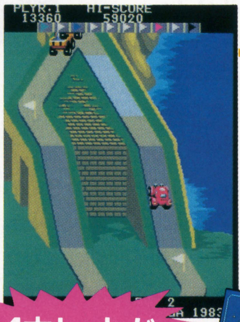
※画面写真はX68000版のもの

フリッキー



◀迷子のヒヨコを連れもどすアクション。フリッキーの後についたヒヨコの動きがグー

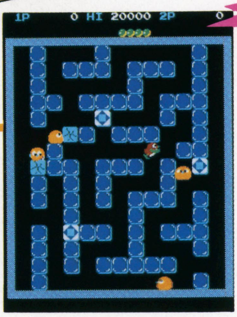
アップンダウン



◀敵車をかわしつつ，コース上の10本のフラッグを取っていく。タイトルどおり，当時としては画期的な立体コースが多数登場するのが最大の特徴

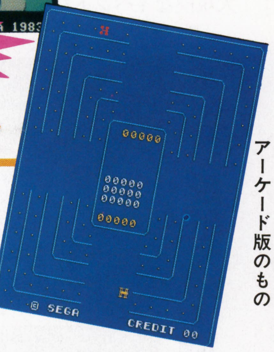
4本セットだ

ペンゴ



▶氷のブロックを突き飛ばし，スノービーをやっつける。過去，ベーマガにも「詰めペンゴ」なる連載があったのを覚えてる？

ヘッドオン



▶ドットイート・タイプのアクション・ゲーム。『2』や『3』も登場した。この4本の中で，一番古い作品

※左の4作品の画面写真はアーケード版のもの

MINI NEWS サクラ大戦パワーメモリー発売

9月27日，『サクラ大戦』のソフトと同時に，「パワーメモリー『サクラ大戦』パッケージ」が発売された。薄紅色をベースにしたイラスト入りのパッケージに，インデックス・シールが2枚ついた特別仕様。「限定版」のアイテムと合わせれば，サターンがグッと華やかに!?

◀グレーの旧サターンにもなかなか合うのがうれしい

サターン版ストリートファイターZERO2 ㊙技の小部屋

◀「殺意リュウ」だとデモや勝ちゼリフが変わるのだ

●ソフト連射モード

アーケード・モードではオートモード選択時にスタート＋Ⓡボタンを，トレーニング・モードではキャラ選択時にスタート＋Ⓡボタンを押しながら決定すると，各ボタンが連射対応になる。

●オリジナルコンボ永久持続モード

トレーニング・モードでのみ有効。キャラ選択時にスタート＋Ⓛボタンを押しながら決定すると，オリジナルコンボを一度だすだけで，ずっとオリコン状態がつづくようになる。しかも，通常とちがい，ジャンプや方向転換もできるのだ。メニューにもどるか，レコーディング・モードを終了すると効果が切れる。

●サバイバル・モードに隠しコースが

キャラ選択時に，ⓁまたはⓇボタンを押しながら決定すると，それぞれ通常の対戦順とはちがったコースで進んでいく。

●4人の隠しキャラを使おう！

サターン版では，海外版『ZERO2』の3人と真・豪鬼，計4人の隠しキャラを使える。一度だせば，以後はスタート・ボタンを押しながらそのキャラを選ぶだけでOKだ（アーケード・モードのショート・カットOFFでは不可）。

★殺意の波動に目覚めたリュウ……①リュウにカーソルを合わせてスタート・ボタンを押す②スタート・ボタンを離し，カーソルをアドン→豪鬼→アドン→リュウの順に動かす③スタート・ボタンを押しながらリュウを選択

★ストIIダッシュ版ザンギエフ……①ザンギエフにカーソルを合わせスタート・ボタンを押す②スタート・ボタンを離し，カーソルをサガット→ソドム→ローズ→バーディー→ナッシュ→ダルシム→リュウ→アドン→春麗→ガイ→ケン→ザンギエフの順に移動③スタート・ボタンを押しつつザンギエフを選択

★ストIIダッシュ版ダルシム……①ダルシムにカーソルを合わせてスタート・ボタンを押す②スタート・ボタンを離し，ザンギエフ→サガット→ナッシュ→ダルシムの順にカーソルを動かす③スタート・ボタンを押しながらダルシムを選択

★真・豪鬼……①豪鬼にカーソルを合わせてスタート・ボタンを押す②スタート・ボタンを離し，アドン→元→さくら→ローズ→ソドム→ダン→ガイ→ロレント→さくら→ローズ→バーディー→豪鬼の順にカーソルを動かす③スタート・ボタンを押しながら豪鬼を選択

秋の夜長に

とことん ぷよぷよ通2

■対応機種
- アーケード
- メガドライブ
- ゲームギア
- セガサターン
- PC-9821&DOS/V
- スーパーファミコン
- SFC版『リミックス』
- PCエンジン
- プレイステーション
（11月15日発売予定）
- Windows95
（11月15日発売予定）
- ゲームボーイ
（年内発売予定）

いつもの「とこぷー通」の時間です。PS版とWin95版の『ぷよ通』の発売がじわじわと迫ってきている今日このごろ，いかがおすごしでしょうか。今月は新たな移植情報もお知らせしているのでお見のがしなく。まずは大会のレポートからどうぞ。（講師：大出綾太）

8～9月に行なわれた3大会をレポート

8月下旬から9月にかけて開催された大会のようすを報告しておこう。ばよえ～んツアーとシルバー大会は以前に告知したとおり，全日本ぷよ協会公認の大会で，バトルだ！蒲郡は，第42回モーターボート記念競走（競艇界のF1のようなもの）の前日祭として行なわれた，子ども向けの『ぷよ通リミックス』大会。愛知県蒲郡市が主催で，競艇場を使うという大規模なイベントだったのだ。

8月24日/東京ビッグサイト
ばよえ～んツアー'96FINAL

全国16か所で開催されたばよえ～んツアーの全国大会本戦は，東京ゲームショウ'96の最終日にコンパイル・ブースで行なわれた。当日の予選参加者は4,400人（全国での総参加者数は延べ27,000人！）。去年よりも人数・規模ともに大きくなり，それに比例して戦いも白熱していた。で，結果はマスター：**松金輝久**，キング：**高橋健太郎**，ナイト：**金本英之**，ポーン：**亀山哲広**。当日のマスターVSおもちゃショーマスター：**田中浩生**のエキシビジョン・マッチは，両者とも技巧的プレイを披露していたぞ（結果は田中くんの勝ち）。

◀ゲームショウの1&2日目にも大会は開催された

▶ブースからあふれるほどの観客。あいかわらず熱狂

8月25日/愛知県蒲郡競艇場
ぷよ通リミックス・バトルだ!蒲郡

このイベント，じつは解説者として私，大出も出演してきました。ほとんどが小学生以下だったので，技術レベルはそれほどでもなかったものの（平気で5連鎖するような小学2年生もいたけど），そのぶん一進一退の攻防といったカンジで，見ていて楽しい試合が多かったのだ。年令が低いぶん，対戦時以外は元気にはしゃぎまわって大変だったけどね。ラジオたんぱがお手伝いをしていて，司会を本職のアナウンサーのかたが担当していたので，対戦実況は実際のレースさながらの迫力。こちらにも感激したイベントでした。

◀競艇場の大型モニタを使っての対戦は爽快でした

▶進行役の斉藤，山本，荻原さん。お疲れさまでした

9月15日/浅草ROX3
第二回シルバーぷよマスターズ大会

昨年は巣鴨のとげぬき地蔵尊で開催されたシルバー大会が，舞台を浅草に移して行なわれた。参加者は去年の倍の68人（最高年令74才，平均年令65才）。男女比が1：3と，普段の大会とは逆に女性の参加が多かったのだ。当日予選通過者のほかに，ばよえ～んツアーで開催された地方予選のマスターも参加してのバトルは，前回よりも確実にレベルアップしていた。まだフィーリング連鎖派が目立っていたけれど，確実に2～3連鎖をキメてくる人もいて，見ごたえのある試合が多かったぞ。結果は，マスター：**永瀬てし**，クイーン：**花田ユリエ**，ナイト：**岡本賀寿美**，ポーン：**志村勝司**と，3位までを女性が独占した。

◀「ズームイン！朝！！」ほか，テレビ局の取材も多かった

▲上位入賞者のみなさん。優勝した永瀬さんは浜松市，準優勝の花田さんは青森市からの参加

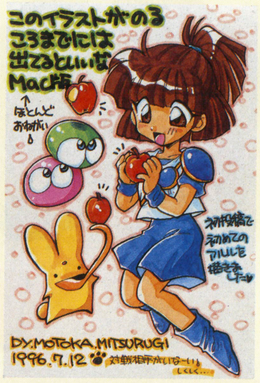
読者参加企画がやりたい
「みんなでぷよぷよ」

先月のインタビュー記事にまちがいがあったので，訂正しておきます。記事後半，勝敗と連鎖数と得点の関係の部分で「4個消しで12連鎖するとだいたい5万点」とありますが，4個ずつ消しての12連鎖だと約6万点(正確には58,600点)でした。ごめんなさい。田中くん，これでいい？

前ページのつづきになるけど，東京ゲームショウのマスコミ大会の結果も報告しときましょう。トーナメントには山中が出場しましたが，あえなく準決勝で敗退。結局3位になりました。大出はというと，エキシビジョン・マッチに登場して当日のマスターと対戦，5—0で勝ってきました。なんでも，ほかの出版社から「アイツが強すぎて優勝できない」というクレームが多数でたために，大会本戦には出場できなくなっちゃったんですね。ヒドイヒドイヒドイ。イジメだ。ボクはただ，みんなと仲良くしたいだけなのに。グレてやる(そんなん言うならエキシビジョンで圧勝するなってので)。まあそんなとこです。マスコミのみなさん，今後ともよろしく。

▲【愛知県丹波郡・裁刃鋭人】上段はアルル特集です。でっかいカーくんの表情が……

▼【三重県鈴鹿市・葵さくら】イラスト面に泣きごと書いちゃダメ。自信を持っていこう



▲【熊本県天草郡・三剣もとか】はじめまして。Mac版はちょっと遅れてるそうです

▲【東京都新宿区・ぶんちよ】あいかわらずセリリはイラスト人気ダントツです

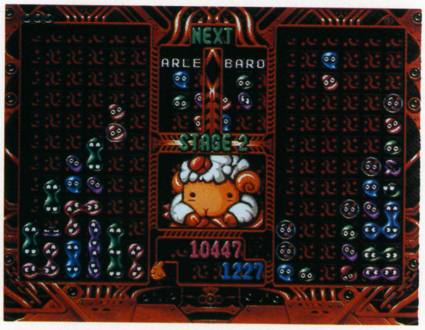
▲【神奈川県大和市・たぬき】来月あたりにイラスト特集します。お楽しみに

ゲームボーイ『通』も決定 今月の移植情報

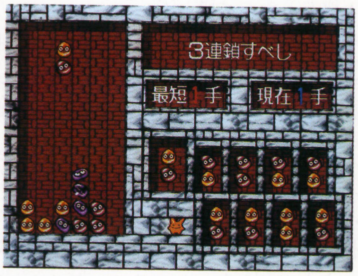
さて，ここからは『ぷよ通』の移植情報をまとめてお伝えしよう。

まずはPS版から。タイトルが『ぷよぷよ通 決定盤』に決まったのは，先月のお知らせどおり。今月は内容についてもっとくわしく紹介したかったんだけれど，完成が遅れているそうで，まだサンプル版がとどいていない。来月には報告できそう（発売直前になってしまうけれど）なので，しばしお待ちを。

つづいてはPS版と同日発売されるWin95版。こちらはサンプルを送ってもらえたので，さっそく遊んでみたけれど，はっきり言ってデキはいい。以前発売されたPC-9821&DOS/V版もよかったけれど，それよりも動きや操作性は向上しているぞ。



▲ここにある3点の写真はWin95版。さすが256色，グラフィックは美麗です。動きもグッド



▲なぞぷよでは9手先まで表示。スタート時の演出もカッコイイ

で，内容のほうだけれど，先月の社長インタビューにあったとおり，ひとぷよ，ふたぷよのほかに，とこぷよとなぞぷよが追加されている。ひとぷよは基本的にメガドライブ版と同じ(漫才デモはナシ)。ふたぷよはルール・エディットがないPC-9821版と同様。残念ながら通信を使った4人対戦は移植されていないようだ。とこぷよもPC-9821版が基準だけれど，びっぐぷよやカーバンクルは登場しないようになっている。なぞぷよは，これまでの問題集形式から，『す〜ぱ〜なぞぷよ』のように敵キャラと戦うノルマ形式になった。内容としては『ディスクステーション』のなぞぷよと同じシステムだ。

▲こちらがなぞぷよのデモ。問題を解いてクリアしていく。登場キャラが少ないのが残念かな

そのほかの変更点はボイスが新録されたこと。漫才デモがないので，連鎖時のかけ声と敵キャラの登場&敗退ボイスしかないけれど，これらがすべて新しくなっているのだ。BGMにもアレンジがくわえられている（すべてオプションで試聴することが可能)。あとは，オマケとして壁紙データがついてくるぞ。Win95ユーザーは必買だ。

そして最後に最新ニュースを。なんとゲームボーイ版『ぷよ通』の発売が決定したぞ。発売は96年内，価格未定。内容もまだまったくの未定という話だけれど，近いうちに続報をおとどけする予定だ。

俺コレ

Super Light Menthole

◆俺：ベニー松山
◆題画：丸山和久
◆題字：手塚一郎

タイトルまわり一新！ 心機一転頂点を目指す俺コレ！

俺は忘れていた。かつて『俺を信じてコレを買え！』がはじまったとき，胸に描いていた果てなき野望を――。

『俺コレ』とは，読者アンケートでトップを奪取（だつしゅ）するべく，ベーマガに殴り込みをかけたコーナーではなかったか。近ごろの俺はそれを忘れ，牙を鈍（にぶ）らせてはいなかったか？

これではいけない。もうベニ松は魔神モードである。再び頂を目指す心意気を示すべく，タイトルも見てのとおり大幅に変更した。

てなワケで，M：tGの最新セット『Mirage』の情報をお届けする（いつもと一緒やんけ）。

▼フランキングつきのナイト。白や黒にも同じタイプの騎士がいて，微妙に能力差があるのだ

▲敵対色のゴールドカード。墓場行きのサモンカードを再召喚できるやっかいなエンチャント

▲フェイズインするたびに強化されるワーム。タイミング良く除去できなければ手遅れになる

『ミラージュ』は独立セット！ そのままでも良し混ぜても良し！

ついこの間『Alliances』が発売されたと思ったら，今度はカード総数が330種を越える『Mirage』が登場。ますます盛り上がるM：tGですが，もうちょっとペースを抑えてくれないと金がつづきません。頼むっすWOC。

で，このミラージュはどういうモノかと言うと，現在日本語版が発売されている第4版のエキスパンションではなく，『Ice Age』と同様に独立したシリーズ。スターターには土地も含まれていて，ミラージュだけでも遊べるようになっているワケだ。もちろん，混ぜてデッキ構築したって構わない。

さて，そうなると気になるのは，スタンドアローンセットとしての新要素。ミラージュでは新たな能力としてフランキング（側面攻撃）とフェイジングが取り入れられている。

フランキングとは，攻撃時に発揮される能力で，これを持たないクリーチャーがブロックに指定された瞬間に－1／－1の修正を受けるというとんでもないシロモノ。ダメージではないからタフネス1の再生クリーチャーも墓場行きということになる。

そしてフェイジング。これはコントローラーのアンタップフェイズの最初に，エンチャントや修正カウンターを保持したままゲームの外にでる能力で，この時点で外にいるものは再びゲームに帰ってくる。つまり，1ターンごとに自動的に出入りする能力なのだ。これを利用すれば，敵も味方も一掃する呪文の直後に強力なクリーチャーがもどって攻撃，といったコンビネーションが生みだせる。

どちらも勝敗を大きく左右する強力な新ルール。日本語版も11月にはでるそうで，また浪費しそう。みんな，ほどほどにな！

ニコチン・タールの部屋

戦後最大級の台風が近づきつつある9月22日。野球も中止が決定し，電車もつぎつぎと止まるなか，代々木の全理連ビル9Fで，『Mirage』先行シールドトーナメントは予定どおり決行された。暴風雨に臆することなく集結した二百余名のギャザバカたちの宴（うたげ）である。

◀今回のシールドトーナメントはミラージュのスターター1個とブースター2個で行なわれた

俺はいつもどおり優勝を狙っての出場だ。そしていつもどおりの敗退。どうゆーワケかシード選手だったのに，うう……。優勝は日本語版大会からこっち3連覇の高校生・石田格。そろそろ運を言いワケにはできなくなってきた。石田クンよ，俺アキミのコトをブラックバードと呼ぶぜ。つぎこそ撃墜してみせる！ 一度も当たったコタぁないですが。

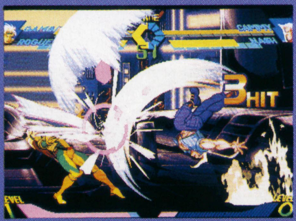
▲好敵手・寺島令子さんはなんと8位入賞！ 同じシード選手だというのに，俺は……。それにしてもスタッフのみなさん，台風の中ご苦労様でした

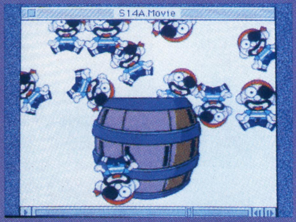
Magic：The Gathering is registered trademarks of Wizards of the Coast, Inc. Illustration Richard Kane Ferguson, Mike Dringenberg, Scott Fischer © 1996 Wizards of the Coast, Inc.

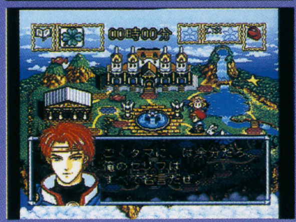
これ１冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる！
96年10月に発売される全252本を収録

SUPER SOFT HOT INFORMATION

スーパーソフトホットインフォメーション







CONTENTS

4 Windows95(27作)
7 Windows3.1(29作)
9 ハイブリッド:Windows&Macintosh(43作)
13 PC-9801&9821(2作)
13 X68000(0作)
13 FM TOWNS(0作)
14 Macintosh(22作)
16 ピピンアットマーク(1作)
16 DOS/Vパソコン(2作)
17 ニンテンドウ64(0作)
18 セガサターン(20作)
22 プレイステーション(31作)
27 PC-FX(1作)
27 3DO(0作)
28 スーパーファミコン(5作)
29 ゲームボーイ(5作)
30 バーチャルボーイ(0作)
30 PCエンジン(0作)
30 ゲームギア(0作)
30 プレイディア(0作)
30 レーザーアクティブ(0作)
31 アーケードゲーム(14作)
33 ネオジオ&ネオジオCD(2作)
34 ゲーム・ミュージック&ビデオ(48作)

11

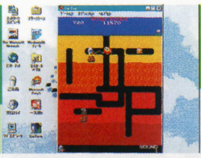
1996

今月の売れ筋パソコン・ゲーム HOT 20

今月は『リターン・オブ・アーケード』が登場4か月目にして初の栄冠を獲得。『ディグダグ』『ギャラクシアン』など，なつかしいナムコのゲームが手軽に遊べるという点がウケているようだ。2，3位は光栄の『パワーアップキット』が独占している。下位ながら15位に登場した『グランプリⅡ』は，対応機種がDOS/Vのみのうえ，英語版（日本語マニュアルを同梱）というビハインドを跳ね返しての成績。これは快挙といっていいだろう。

1 マイクロソフト リターン・オブ・アーケード

↑前5位 4回



●マイクロソフト ●5,800円
●オムニバス ●Win95

2 三國志Ⅴパワーアップキット

前2位 2回

●光栄 ●6,800円／15,800円（本体同梱版）
●ユーティリティ ●PC-98

3 ウイニングポスト2 Plusパワーアップキット

初登場

●光栄 ●5,800円／13,800円（本体同梱版）
●ユーティリティ ●PC-98，Win，Win95

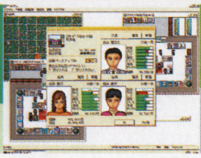
4 エーベルージュ

前1位 2回

●富士通パレックス ●9,800円
●Win，Mac ●SLG

5 ザ・コンビニ～あの町を独占せよ

↑前6位 4回



●マスターピース ●7,800円
●SLG ●Win95

6 ルナティックドーン 開かれた前途

前4位 9回

●アートディンク ●8,800円
●RPG ●Win

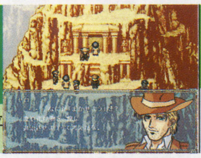
7 英雄伝説Ⅳ～朱紅い雫

前3位 4回

●日本ファルコム ●12,800円
●RPG ●PC-98

8 ファーランドストーリー狂神の都

↑前14位 2回



●TGL ●9,800円
●SLG ●Win95

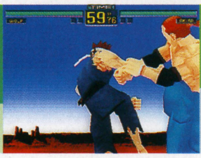
9 ルナティックドーン トレジャーセット

↑前16位 2回

●アートディンク ●9,800円
●RPG ●Win

10 バーチャファイターPC

前7位 3回



●セガ ●8,800円
●対戦格闘 ●Win95

11	柿木将棋Ⅱ for Windows95	●アスキー ●12,800円 ●将棋 ●Win95	↑前13位 3回
12	AQUAZONE™ for Windows95 Ver1.5	●9003 inc. ●6,800円（コンパクト）／18,800円（デラックス） ●SLG ●Win95	↑再登場 3回
13	銀河英雄伝説スクリーンセーバーVol. 2 for Windows	●ボーステック ●5,800円 ●スクリーンセーバー ●Win	初登場
14	大戦略Ⅴワールドマップ集	●システムソフト ●3,800円 ●データ集 ●Win	前12位 2回
15	グランプリⅡ（日本語マニュアル付英語版）	●メディアクエスト ●8,800円 ●レーシング ●DOS/V	初登場
16	ファイナル・ドゥーム	●ゲームバンク ●9,800円 ●3Dアクション ●Win95	初登場
17	大戦略Ⅴ	●システムソフト ●12,800円 ●SLG ●Win	前8位 6回
18	新世紀エヴァンゲリオンコレクターズディスクVol. 3	●ガイナックス ●6,800円 ●素材集 ●ハイブリッド	前9位 4回
19	アセンダンシー	●ゲームバンク ●9,800円 ●SLG ●Win95	初登場
20	ラッセン作品集	●シンフォレスト ●3,980円 ●画集 ●ハイブリッド	前15位 2回

●ランキング協力店

■パソコン・ゲームHOT20協力店

北海道 ●そうご電器YES札幌☎011-214-2850●メディア旭川☎0166-25-9801 宮城県 ●デンコードーCompCity仙台駅東口店☎022-291-4744 群馬県 ●ソフトショップラム☎0272-53-7594●パソコンランド21伊勢崎店☎0270-21-3121 長野県 ●マイコンランド長野店☎0262-63-0015●ラオックスヒナタ☎026-237-2221 栃木県 ●ソフトプラザ遊基☎0286-39-4755●ソフトプラザ遊基竹林店☎0286-43-6686 東京都 ●ソフマップ☎03-3253-0082●T.ZONE・CSK新宿店WINDWSゾーン☎03-3342-1901●パルテック立川店☎0425-28-1933●上新電機J&P町田店☎0427-23-1313 神奈川県 ●相沢時計店☎045-641-4337 岐阜県 ●オガワムセン☎0584-78-7687 愛知県 ●グッドウィル6号店アミューズメント館☎052-243-5871●九十九電機名古屋1号店☎052-263-1655●パソコンプラザコムライン☎0566-24-8073 京都府 ●上新電機J&P京都寺店☎075-341-4441●ピコ☎075-365-3000 奈良県 ●ニノミヤPCXtown奈良店☎0742-23-9865 和歌山県 ●ニノミヤPCXtown和歌山店☎0734-23-6336 三重県 ●フレックス四日市☎0593-53-7503 大阪府 ●ユニオンコンピューターネットワーク☎06-644-0554●スタンバイVer3☎06-641-1971 兵庫県 ●星電社☎078-843-8261 香川県 ●野田屋電機☎0878-51-4545 島根県 ●益田パソコンランド☎08562-2-0396 広島県 ●マルチメディアコンビニエンスブルート五日市店☎082-922-5569 大分県 ●パルテック大分店☎0975-38-2666 鹿児島県 ●ベスト電器鹿児島パソコン館☎099-223-2081

■家庭用ゲーム機HOT10協力店

東京都 ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100●メッセサンオー 神奈川県 ●ラオックス・ザ・コンピュータ館厚木店☎0462-22-8801●ファミコンSHOPカスタム☎045-904-2225 千葉県 ハチスケ津田沼パルコ店☎0474-78-6833●ラオックス八千代台店☎0474-85-2261

ソフトベンダー

TAKERU今月の売れ筋ソフト HOT 20

【ソフトベンダーTAKERUとは】いわばパソコン・ソフトの自動販売機。店頭のパッケージ版と同じ内容のソフトや，オリジナル作品が購入できる。箱などが簡略されているぶん店頭価格よりも値段が安い。通信を利用したオンライン・ショッピングも可能で，CD-ROMソフトやゲーム関連グッズなどが購入できる。 ソフトベンダーTAKERUに関する問い合わせ先 TAKERU事務局 ☎052-824-2493

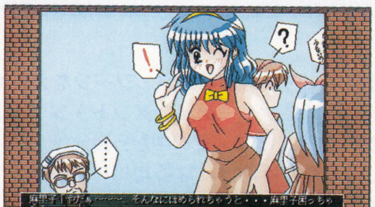
	タイトル	メーカー	税込価格	ジャンル	機種	前号順位
1	メビウスリンク for Windows95	I.MAGIC	7,800円	SLG	Win95	↑前3位
2	春海Ⅱ～艶絵	Trush	5,800円	写真集	ハイブリッド	初登場
3	メビウスリンク2 プレアデスシスターズ	I.MAGIC	4,800円	SLG	Win95	↑前9位
4	メビウスリンク2 for Windows95	I.MAGIC	6,800円	SLG	Win95	前4位
5	アリウス	コラボソフトウェア	7,800円	AVG	ハイブリッド	前1位
6	時事麻雀 第1話	超越数理学研究所	1,500円	麻雀	PC-98	初登場
7	メビウスリンク エクステンダー	I.MAGIC	3,800円	SLG	Win95	前2位
8	バトル オブ ロボ	グレイト	4,800円	SLG	PC-98	初登場
9	空軍大戦略	システムソフト	2,500円	SLG	PC-98	初登場
10	クイックセーバープラスver2.0	ガヂェット	4,800円	ツール	PC-98	前6位
11	電脳倶楽部100号	満開製作所	1,600円	ディスクマガジン	X68K	初登場
12	軍事資料データベース①第二次世界大戦太平洋編	ジェネラルサポート	9,800円	データベース	Win3.1／95	前7位
13	春海	fix-on	4,800円	写真集	ハイブリッド	↑再登場
14	マスターオブモンスターズFinal	システムソフト	2,500円	SLG	PC-98，DOS/V	初登場
15	メビウスリンク	I.MAGIC	6,800円	SLG	Win3.1／95	↑前16位
16	アマランスKH	風雅システム	3,800円	RPG	PC-98	初登場
17	大戦略Ⅳ	システムソフト	2,500円	SLG	PC-98	前5位
18	天下御免	アートディンク	3,800円	SLG	PC-98	前8位
19	ルナティックドーン	アートディンク	3,800円	RPG	PC-98	前17位
20	電脳倶楽部 別冊拾四号	満開製作所	2,000円	ディスクマガジン	X68K	初登場

今月の1本！

武尊同人三昧Vol. 1

■エクシング ■Windows3.1／95＆PC-9801／21
■オムニバス ■3,500円 ■10月12日発売予定

ソフトベンダーTAKERUでは，一般ソフトのほかに同人ソフトの販売も行なわれている。それらの中から秀作を収録したのが『武尊同人三昧』だ。Windows3.1/95版が10作，PC-9801/21版が13作の計23タイトルが入っており，ハードディスクにコピーするだけですぐに遊べる手軽さがポイント。ジャンルもさまざまで，アクションやパズル，AVGなどのゲームはもちろん，CG集やスクリーンセーバーも収められている。続刊もVol.2が12月，Vol.3が来年2月に予定されているぞ。



◀ユーザーの人気投票により制作サークルのギャラが決まる方式も斬新

ソフトベンダーTAKERU常設店リスト

北海道 ●そうご電器㈱YES旭川店☎0166-26-2711●㈱デンコードー旭川パワーズ店☎0166-47-7778●㈲丸ヤ山本電器商会YESテクノランド☎0154-41-7430●そうご電器㈱YES札幌☎011-214-2850●㈱デンコードーDaC琴似店☎011-614-2020●㈱ヒロセGAMESTATIONTIME☎011-863-3820●そうご電器㈱YES小樽店☎0134-24-0381●ハラデンキ㈱本店☎0155-22-5522●㈱デンコードーDaC苫小牧店☎0144-34-1711●そうご電器㈱YESさいか☎0138-27-2551●そうご電器㈱YES北見店☎0157-31-7711 **青森県** ●㈱デンコードーDaC弘前本店☎0172-27-2251●㈱デンコードー青森本店☎0177-23-2356●㈱デンコードー八戸新本店☎0178-28-7575●㈱サン家電八戸店☎0178-45-3810 **岩手県** ●㈱デンコードー一関店☎0191-25-2440●㈱デンコードー盛岡本店☎0196-54-2772 **宮城県** ●㈱庄子デンキ古川店☎0229-23-3883●㈱デンコードー石巻バイパス店☎0225-94-3663●㈱デンコードー仙台本店☎022-261-8111●CompCityDac店☎022-291-4744●㈱庄子デンキコンピューター中央☎022-224-5591●㈱庄子デンキ泉中央店☎022-375-4855●そうご電器㈱YES仙台☎022-266-6212 **秋田県** ●㈱デンコードー秋田駅前本店☎0188-34-3151●㈱デンコードー秋北中央店☎0186-49-7161●㈱デンコードー能代バイパス店☎0185-54-7727 **山形県** ●㈱デンコードー南館店☎0236-43-4843●㈱デンコードー酒田店☎0234-33-1010●㈱庄子デンキ電激倉庫酒田店☎0234-24-3434●㈱庄子デンキ電激倉庫鶴岡店☎0235-22-9889●そうご電器㈱YES米沢店☎0238-23-6227 **福島県** ●㈱いわきマイコンショップ☎0246-23-0513●㈱デンコードー平中央店☎0246-21-8585●ラパークラオックスいわき店☎0246-29-2200●㈱デンコードー会津若松店☎0242-28-8484●㈱うすい百貨店デンキ売場☎0249-32-0001●㈱デンコードー郡山バイパス店☎0249-51-1113●㈱庄子デンキ粉又電激倉庫福島駅前店☎0245-21-2011 **東京都** ●㈱加登屋アクトブックスサンカマタ店☎03-3735-1551●サトームセン㈱メディアセンター☎03-5256-3267●マルゼンムセンECCS本店☎03-3255-4911●ソフマップ東京1号店Chicago2F☎03-3253-9190●ラオックス㈱ザ・コンピューターゲーム館4F☎03-3251-3100●ラオックス㈱ザ・コンピューターゲーム館5F☎03-3251-3100●九十九電機㈱パソコン本店2F☎03-3253-5599●T・ZONEミナミ☎03-3257-2774●ラオックス㈱ザ・コンピューターゲーム館6F☎03-3251-3100●㈲文洋堂ソフトワン☎03-3291-1919●九十九電機㈱インターネット館B1F☎03-3253-1899●㈱ビックカメラ渋谷ハチ公口店☎03-3477-0002●㈱ビックカメラ渋谷東口店☎03-5466-1111●T・ZONE新宿☎03-3342-1901●㈱ビックパソコン館池袋東口店☎03-3988-5722●ソフトピア池袋☎03-3985-3268●㈱ビックカメラビックパソコン館☎03-3984-0002●ラオックス㈱三鷹店☎0422-32-3741●㈱サン家電小金井店☎0423-85-3810●上新電機㈱J&P町田店☎0427-23-1313●ラオックス㈱調布コンピュータ館☎0424-84-0211●サトームセン㈱東久留米店☎0424-75-6310●㈱ムラウチコンピュータ館☎0426-42-6211●ラオックス㈱吉祥寺店☎0422-21-3471●上新電機㈱J&P立川店☎0425-36-4141 **茨城県** ●㈱カスミ家電C-YOUつくば店☎0298-51-1677●㈱カスミ家電C-YOU鹿島1番館☎0299-93-4420●ラオックスマルスズ取手店☎0297-74-1311●㈱カスミ家電C-YOU取手東店☎0297-72-5760●㈱川又書店駅前店☎0292-31-0102●㈱カスミ家電C-YOU東海店☎0292-87-0370 **栃木県** ●㈱コジマK&P宇都宮店☎0286-62-0002●パソコンショップDENSHO☎0286-35-2716●㈱ヤマダ電機Tecc.Landコンピューター館宇都宮店☎0286-32-5707●パソコンランド・ツーワン宇都宮戸祭店☎0286-43-7221●パソコンランド21足利店☎0284-43-1621 **群馬県** ●パソコンランド21伊勢崎店☎0270-21-3121●パソコンランド21桐生店☎0277-45-2721●パソコンランド21高崎店☎0273-26-5221●㈱ヤマダ電機Tecc.Landコンピューター館高崎店☎0273-63-6366●パソコンランド21前橋店☎0272-37-2521●㈱ヤマダ電機Tecc.Landコンピューター館前橋店☎0272-35-2266●パソコンランド21太田店☎0276-45-0721 **埼玉県** ●ラオックス㈱南浦和コンピュータ館☎048-861-3111●上新電機㈱越谷店☎048-966-1221●ラオックス㈱岩槻店☎048-757-2561●ラオックス㈱春日部コンピュータ館☎048-761-9171●ラオックス㈱新所沢店☎0429-23-2345●T・ZONE上尾店☎048-774-0511●㈱ランシステムパソコンショップ桃太郎☎048-575-0211●ソフマップ大宮店☎048-648-2011●㈱ヤマダ電機Tecc.Landコンピューター館入間店☎0429-65-7266 **千葉県** ●ラオックス㈱成田店☎0476-92-1711●ラオックスPAPA君津店☎0439-52-2011●ラオックス㈱市原店コンピューター館☎0436-21-5331●上新電機㈱J&P津田沼店☎0474-72-5211●ラオックス㈱ザ・コンピューター館千葉店☎043-245-9371●LAOX船橋ららぽーと店☎0474-34-3971●㈱カスミ家電C-YOU柏店☎0471-67-3334●ラオックス㈱八千代台店☎0474-85-2261●ハートフルインテリジェンスコンピューターハウスきさらず☎0438-23-8466●ナカムラデンキ&C-YOU江戸川台店☎0471-54-5300 **神奈川県** ●㈱ダイエー戸塚店家電オーディオ売場☎045-881-1261●㈱ダイオーコンピュータ館☎045-903-1985●㈱ダイオーICコスモランド鴨居店☎045-473-6233●㈱ビックカメラ横浜店☎045-320-0002●㈱大丸百貨店LAOX横浜伊勢佐木町店☎045-261-1251●ラオックス㈱ザ・コンピュータ館厚木☎0462-22-8801●ラオックス㈱秦野店☎0463-83-2300●㈱大丸百貨店LAOX・imon川崎店☎044-233-7161●㈱ノジマコムドック溝の口店☎044-812-2404●サトームセン㈱相模大野店☎0427-41-7786●上新電機㈱J&P相模原店☎0427-55-2831●㈱ウェーブ・アイ大和店☎0462-63-9898●ラオックス㈱大和店☎0462-61-2011●㈱ウェーブ・アイ湘南台店☎0466-43-1771●シータショップ藤沢店☎0466-27-9628●長崎屋サン家電平塚駅前電化センター☎0463-23-3810 **山梨県** ●㈱ライフインナカゴミ本店☎0552-24-5431●㈱丹沢電機☎0552-32-5033●㈱システムインナカゴミ昭和店☎0552-75-8800 **新潟県** ●パソトピアコスモス☎0255-25-5867●ラオックス㈱上越店LAOXEDSS☎0255-22-7341●㈱ピックゲーム館☎025-243-5135●㈱ピックウインドウズ館☎025-233-5791●㈱ピックスーパーマルチメディアセンターPiC☎025-245-4545●PCさぽーと☎0258-27-6033●㈱ヤマダ電機Tecc.Landコンピューター館長岡西店☎0258-27-5022●パソトピアコスモス柏崎店☎0257-21-2503 **愛知県** ●ちくさ正文館書店ターミナル店☎052-732-3601●COMPMART大須マルチメディアランド☎052-252-0181●マルゼンムセン名古屋第1アメ横店☎052-263-1626●コムロード上前津本店☎052-263-5828●上新電機㈱J&P大須店☎052-262-1141●三洋堂書店パソコンシグマ☎052-251-8334●COMPMART名古屋☎052-589-3000●COMPMART一宮☎0586-26-2351●㈱エイデンサカキヤテクノ岡崎店☎0564-53-2140●㈱コムロード岡崎店☎0564-25-5635●COMPMART小牧☎0568-74-0335●エイデンスーパーエレクトロニクスストア西尾店☎0563-57-8211●㈱エイデンサカキヤエイデン知立店☎0566-84-0121●㈱エイデンサカキヤテクノ東海店☎052-603-2521●COMPMART向山☎0532-64-1231●コムロード豊橋店☎0532-53-9214●㈱エイデンサカキヤテクノ豊川店☎05338-4-9281●㈱コムロード豊田店☎0565-32-3932●COMPMART豊田☎0565-32-9061 **岐阜県** ●パソコンショップコムロード岐阜店☎0582-66-0288●㈱エイデンサカキヤコンプマート岐阜☎058-296-1091●㈱エイデンサカキヤテクノ高山店☎0577-32-7071●㈱エイデンサカキヤテクノ多治見店☎0572-23-5131●㈱エイデンサカキヤテクノ大垣店☎0584-81-5221●パソコンショップコムロードヤナゲン岐大店☎05832-7-1111 **静岡県** ●㈱すみやパソコンアイランド沼津店☎0559-23-5700●コムロード沼津店☎0559-62-5899●㈱すみやパソコンアイランド国吉田店☎054-263-5900●㈱すみやパソコンアイランド静岡駅前店☎054-255-8819●㈱メルバ浜松本店☎053-464-8412●㈱コムロード浜松店☎053-453-0614●㈱すみやパソコンアイランド浜松店☎053-473-3022●上新電機㈱J&P浜松店☎053-457-3711●㈱すみやパソコンアイランド浜松宮竹店☎053-463-3711●㈱すみやパソコンアイランド富士店☎0545-51-7227 **三重県** ●河合無線㈱ELFA電気館☎0596-22-1111●河合無線㈱Bax久居店☎0592-56-6111●㈱エイデンサカキヤエイデンときわ店☎0593-54-3961●河合無線㈱上野店☎0595-24-3711●河合無線㈱スーパーセンターBax電気館☎0592-28-2111●㈱エイデンサカキヤエイデン津店☎0592-38-1061●EIDEN鈴鹿店☎0593-82-4221 **長野県** ●㈱エイデンサカキヤテクノ小諸店☎0267-25-0011●㈱エイデンサカキヤEIDEN松本店☎0263-28-3071●㈱マイコンランド本店☎0268-24-3515●㈱エイデンサカキヤテクノ諏訪店☎0266-57-1631●ラオックスヒナタ㈱コンピューター館☎0262-37-2221●ラオックスヒナタ㈱川中島店☎0262-86-3161●㈱エイデンサカキヤテクノ飯田店☎0265-52-6811 **富山県** ●無線パーツ㈱富山マイコンビル☎0764-21-6822 **石川県** ●㈱うつのみや本店B1F☎0762-34-8111●㈱アイディ☎0762-51-6030●無線パーツ㈱金沢マイコンビル☎0762-31-6822●OAハウスフレンド☎0762-44-7371●サンミュージックOAプラザ☎0762-48-6131 **福井県** ●3Qエレキ館敦賀店☎0770-24-0988●タウンズタケベ☎0778-22-9595●エジソン☎0776-26-2228●㈱ニノミヤPCXTOWN難波店☎06-643-3217●上新電機㈱J&Pテクノランド☎06-634-1211●上新電機 **大阪府** ㈱J&Pメディアランド☎06-634-1511●ニノックスエレホビー店☎06-632-2038●㈱ニノミヤPCXTOWN日本橋店☎06-647-2038●㈱ソフマップ5号店☎06-634-6306●㈱ソフマップ7号店☎06-634-4128●エキサイト三番街店☎06-374-3311●上新電機㈱J&P岸和田店☎0724-37-1021●上新電機㈱J&P高槻店☎0726-85-1212●上新電機㈱J&P千里中央店☎06-834-4141●上新電機㈱枚方バイパス店☎0720-48-1211 **滋賀県** ●OAショップ☎0775-63-2077 **京都府** ●上新電機㈱J&P京都寺町店☎075-341-3571●タニヤマムセンやましな電遊館☎075-595-0200●上新電機㈱J&P京都1ばん館☎075-323-1511 **兵庫県** ●㈱星電社三宮本店南館PC-PORT3F☎078-391-8171●上新電機㈱J&Pさんのみや1ばん館☎078-231-2111●上新電機㈱J&P西宮店☎0798-71-1171●㈱コンパックス☎0792-94-8244●上新電機㈱J&P姫路店☎0792-22-1221 **奈良県** ●上新電機㈱郡山インター店☎07435-9-2221●上新電機㈱J&P学園前店☎0742-49-1411●上新電機㈱奈良一番館☎0742-27-1111 **和歌山県** ●上新電機㈱J&P和歌山店☎0734-28-1441 **鳥取県** ●㈱ダイイチ千代水店☎0857-31-2611●㈱ダイイチ米子店☎0859-33-7211 **島根県** ●㈱ダイイチ出雲店☎0853-23-2451●㈱ダイイチ松江店☎0852-23-8611 **岡山県** ●㈱ダイイチ岡山パソコンシティ☎086-227-3011●㈱ベスト電器コンピュータウンおかやま☎0862-23-3274●㈱ケーアイツー遊コン中山下店☎086-223-0230●㈱ケーアイツー遊プラザメディオ店☎086-252-4212●㈱ケーアイツー遊コン倉敷2号店☎086-424-1843●㈱ダイイチ倉敷店☎0864-22-2011 **広島県** ●㈱ダイイチ呉パソコンシティ☎0823-25-6511●松本無線パーツ㈱広島店☎082-243-4451●ダイイチコムシティ2F☎082-248-4343●PC-遊☎082-241-1359●㈱ブルートハイパーブルート五日市店☎082-921-5040●㈱ダイイチ三次店☎08246-3-6121●㈱ダイイチコムシティ福山☎0849-21-1200 **山口県** ●コンピュータウンシーモールしものせき☎0832-31-4797●㈱ダイイチ岩国店☎0827-21-2111●㈱ダイイチ山陽無線☎0839-22-1313●㈱ダイイチ徳山店☎0834-21-1590●㈱ダイイチ防府店☎0835-24-5521●㈱ダイイチ柳井店☎0820-22-5111 **徳島県** ●徳島そごう7F事務機売場㈲タムラ☎0886-25-4056●㈱ジョイメイト徳島本店☎0886-55-4559 **香川県** ●㈱ジョイメイト高松店☎0878-67-0256●ダイイチ高松パソコンCiTY☎0878-23-4311●㈿野田屋電機高松店☎0878-51-4545●ICランドニューメディア☎0877-62-7563 **愛媛県** ●㈱ダイイチ松山店☎0899-31-6711●㈱メルバコムランド松山☎089-970-5316●㈱ベスト電器コンピュータウン松山店☎089-935-5848 **高知県** ●㈱メルバ潮江店☎0888-33-6001●㈱ベスト電器コンピュータウン桟橋店☎0888-33-3005 **福岡県** ●㈱ベスト電器コンピュータウンくるめ☎0942-38-0111●アプライド㈱久留米店☎0942-33-7968●アプライド㈱博多本店☎092-481-7800●㈱ベスト電器コンピュータウンふくおか☎092-752-0001●㈱寿屋エレデ博多寿屋☎092-281-4411●㈱ベスト電器コンピュータウンこくら☎093-551-1081●㈱ベスト電器コンピュータウンくろさき☎093-621-3541●㈱ダイイチデオニー小倉本店☎093-551-6339●パルテック小倉駅前店☎093-511-2310 **長崎県** ●㈱ベスト電器コンピュータウンさせぼ☎0956-22-8660●㈱ベスト電器コンピュータウン長崎☎0958-28-1188 **熊本県** ●㈱寿屋本荘店マイコンコーナー☎096-372-5411●㈱ベスト電器コンピュータウンくまもと☎096-322-4180●上新電機㈱J&P熊本店☎096-382-2121●アプライド㈱熊本店☎096-384-0901 **大分県** ●㈱ベスト電器コンピュータウンおおいた☎0975-32-9396●アルファテック大分店☎0975-38-2666 **宮崎県** ●㈱寿屋宮崎寿屋百貨店☎0985-27-4111●㈱ベスト電器コンピュータウンみやざき☎0985-22-8325 **鹿児島県** ●㈱ダイイチダイワ鹿屋店☎0994-41-2250●㈱ベスト電器鹿児島パソコン館☎0992-23-2081●㈱馬場電機☎0992-22-3131 **沖縄県** ●㈱マイクロプラス☎098-936-2030●㈱ベスト電器コンピュータウンおきなわ☎098-862-7588

Windows95

WINDOWS95専用

今月の新作 3Dレンダリングは恋愛SLGに革命を起こすか？

『ときめきメモリアル』の大ヒットなどで，世間では「恋愛SLG」というジャンルが市民権を得つつある。Windowsでは『アンジェリークSpecial』などが発売中だが，今回発売になる『ぱちゃメモ』（ガイアエンターテイメント）はその中でも異色作といえるだろう。なにしろ，グラフィックがすべて3Dレンダリングで描かれ，肉感を持っているのだ。従来のいわゆる「アニメ絵」とはちがう世界がそこにはある。もしこのソフトがヒットすれば，恋愛SLGにかぎらずAVG，RPGなどにも強い影響を与えることはまちがいない。プレイヤー諸氏の反応に注目したい。

ほかには『バーチャコップ』あたりが注目作。　（煌竜）

アンジェリークSpecial プレミアムBOX

10/4　■光栄　■SLG　■8,800円　■CD-ROM

女性向けの恋愛SLGとして人気を誇る同名ソフトの2,000本限定バージョン。イラスト入りの特製CD-ROMのほか，ジグソーパズル，文具セット，5枚セットのポストカードが同梱されている。

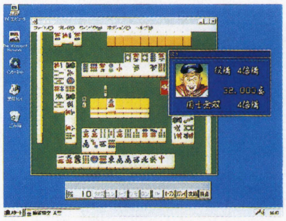
上海ドラゴンズ・アイ フレンドパック

10/4　■アクティビジョン・ジャパン　■パズル　■5,800円　■CD-ROM（2枚組）

［海外から移植］累計100万本以上の売り上げを記録している『上海』シリーズの10周年記念版。パッケージには『上海ドラゴンズ・アイ』のゲームソフトが2本（内容は同一）入っている。

麻雀悟空 天竺

10/4　■アスキー　■麻雀　■8,800円　■CD-ROM



［3DOから移植］正統派の4人打ち麻雀ソフトとして各種ゲーム機で発売されている作品の移植版。個性豊かな打ちかたの18人の妖怪が登場，指導モードがつくなど，初心者にも配慮している。

アイルトン・セナ オフィシャル・カレンダー1997

10/19　■エクシング　■エンターテインメント　■5,400円　■CD-ROM

今は亡き「音速の貴公子」，F1レーサーのアイルトン・セナを題材にしたカレンダー・ソフト。ヨーロッパを代表するカメラマンによる18枚の写真を鑑賞できる。5種類の解像度に対応。

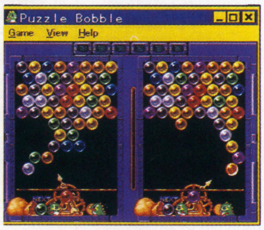
桜井淑敏F1メモリアル1989 Photo by ジョーホンダ

10/19　■エクシング　■エンターテインメント　■7,800円　■CD-ROM

元ホンダF1チーム総監督の桜井淑敏氏が監修したソフト。F1文化の真っ盛りにあった1989年度のレースを，ムービー，グランプリのレポート，ドライバーのコメント，写真集などで再現する。

パズルボブル

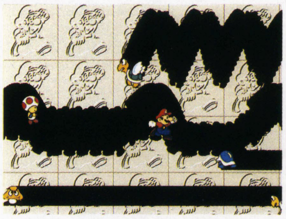
10/24　■ゲームバンク　■パズル　■7,800円／4,800円（初回分）　■CD-ROM



［アーケードから移植］『バブルボブル』のキャラクターを使った人気パズルゲーム。同色が3個くっつくと破裂するバブルをうまくつなげて，画面から消していく。初回発売分は4,800円の特典価格。

スーパーマリオコレクション スクリーンセーバー

10/25　■ユタカ　■スクリーンセーバー　■5,800円　■CD-ROM



家庭用ゲーム機でおなじみのキャラクター，スーパーマリオをテーマにしたスクリーンセーバー。6種類のモジュール，12枚の壁紙，デスクトップアクセサリー（電卓や時計）各3種類を収録。

サイバーストーム

10/25　■シエラ・バイオニア　■SLG　■9,800円　■CD-ROM

［海外から移植］戦闘ロボット・ハークの部隊を1体ずつ操作して敵サイブリッドを撃滅する戦闘級SLG。各ユニットに約50種の詳細なパラメータが設定されている。8人までの通信プレイも可能。

BM 広告

Windows ユーザーのみなさまへ

登場以来，日本のパソコン・シーンを大きく変えたWindows。現在では，ゲームをはじめとする「エンターテインメント・ソフト」と呼ばれるものだけでも，月に100本前後も発売されています。その中から自分がほしいソフトを探しだすのは容易ではありません。

そんな人々の手助けになるために，いま，マイコンBASICマガジン編集部では1冊の本が制作されています。

これまでに発売されたWindows95＆Windows3.1用（ハイブリッドを含む）ソフト約1,500本を，写真と内容解説で完全フォロー。とくにWindows95用ソフトは，自分のマシンできちんと動作するか，ひとめでわかる動作環境ガイド付きです。マイコンBASICマガジンだからこそ実現できた，ソフトカタログの決定版と言っていいでしょう。

発売は96年末の予定。Windowsユーザーのみなさん、どうぞご期待ください。

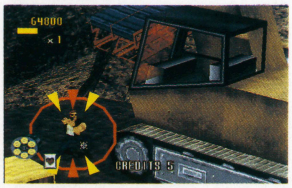
ゲーム日本史～革命児・織田信長

10／25 ■光栄 ■教育 ■7,800円 ■CD-ROM

［FM TOWNSから移植］アニメーション・ドラマを楽しみつつ，織田信長の波乱の人生を体験できるソフト。ストーリーやキャラクター・デザイン，音楽などに各界一流のスタッフを起用している。

バーチャコップ

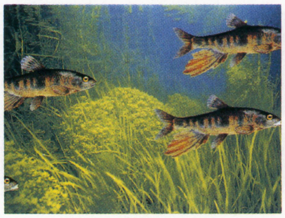
10／25 ■セガ ■ガンシューティング ■8,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］ゲーム・センターで好評のガン・シューティングの移植作。すべてポリゴンで表示されるグラフィックによる視点移動と，敵のリアルな攻撃がウリ。nv1版を同梱している。

淡水ぎょ！

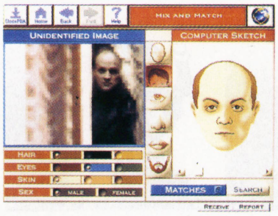
10／上 ■アクアシステム ■スクリーンセーバー ■4,800円（予価） ■CD-ROM



水中に見立てた画面の中を，淡水魚が泳ぎまわるスクリーンセーバー。登場魚種はフナ，鯉，ナマズ，メダカ，グッピーなど全部で9種類。藻がしげる川底などの背景画面も5種類用意されている。

スパイクラフト

10／下 ■アクティビジョン・ジャパン ■AVG ■価格未定 ■CD-ROM



［海外から移植］CIAの工作員として，米大統領暗殺計画の真相を追求するサスペンスAVG。制作にあたり前CIA長官と前KGB将軍が協力，ハリウッドにて2時間以上の映像を収録している。

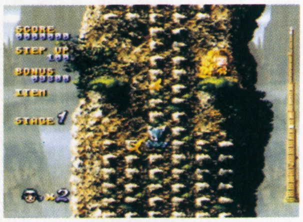
クレイジー・アイヴァン

10月 ■ゲームバンク ■シューティング ■7,800円（予価） ■CD-ROM

［海外から移植］近未来の地球で，異次元から現れた侵略者の設置したエネルギー・フィールドを壊滅させるために戦うシューティング・ゲーム。主人公のパワード・スーツは強化ができる。

ハイパークレイジークライマー

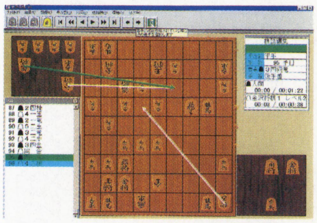
10月 ■日本物産 ■アクション ■7,800円 ■CD-ROM



［プレイステーションから移植］往年の名ゲームのリメイク版。3人のキャラから1人を選び，敵の妨害をかわしつつビルや岩山などをひたすら登る。アイテムやイージー・モードもついた。

金沢将棋'96

10／下 ■セタ ■将棋 ■12,800円 ■CD-ROM

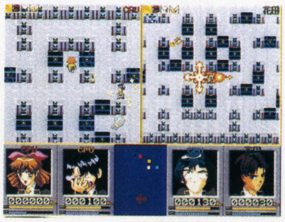


コンピュータ将棋選手権で自作ソフトを4年連続で優勝させた金沢伸一郎氏が，日本将棋連盟のバックアップを受けて制作したソフト。コンピュータの強さは4段階で，初心者から有段者まで対応。

アフターケア

ラダマントゥスG

7／25 ■オーツー ■アクション ■6,800円 ■CD-ROM



『声優ROMレボリューション』のキャラクターを使ったアクション・ゲーム。通常モードのほかLANによる4人までの対戦ができる（ゲーム中の談合も可）。声優によるボイスは全部で4,000。

アフターケア

バーチャルトリップ秋葉原

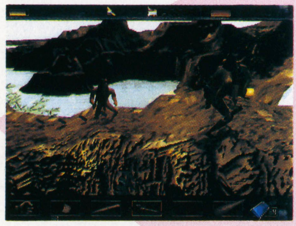
7／31 ■トリワークス ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM

日本有数の電気街，秋葉原のようすを再現したソフト。秋葉原の通りを自由に散策し，お店のデータをながめることができる。移動の最短経路をさがす機能や秋葉原度判定ゲームなどもあり。

アフターケア

タイムコマンドー

8／30 ■ヴァージンインタラクティブ ■アクション ■9,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］近未来，「時」を管理するコンピュータ・コアに感染したウィルスを絶滅させるため，歴史上の八つの時代を冒険する。3D表示による美麗かつスムーズなグラフィックが特徴。

▶45種類の武器を駆使して，全18＋αのステージを戦い抜くのだ

◀マップ画面上で移動，戦闘がくり広げられる。友だちを相手に戦え！

アフターケア

リターン・ファイアー

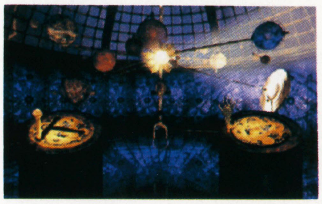
9／5 ■ゲームバンク ■3Dアクション ■7,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］ヘリや戦車など4種類の兵器から自機を選び，目標のキャンペーンをクリアしていくゲーム。機体の種類により，ことなる戦術が要求される。同一マシンでも対戦プレイが可能。

アフターケア

ゾーク・ネメシス

9／13 ■アクティビジョン・ジャパン ■AVG ■9,800円 ■CD-ROM（3枚組）



［海外から移植］AVGの古参『ゾーク』シリーズ最新作。ネメシスの呪いにより廃墟となったゾークの世界を救うべく，主人公が旅をする。360度スクロールするグラフィックと迫真のサウンドがウリ。

アフターケア

The Star of TAKARAZUKA

9／20 ■富士通パレックス ■データベース ■6,800円（税込） ■CD-ROM

現在のスターを中心にした「スター・イン・スターズ」，名ステージ場面集「スター・オン・ステージ」，80年の歴史を追う「ヒストリー・オブ・スターズ」の3部で宝塚歌劇団の魅力を紹介する。

バチャめも～バーチャルめもりある

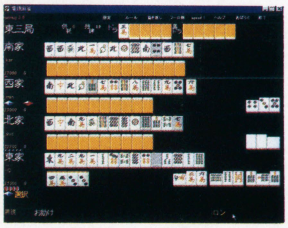
9／20 ■ガイアエンタテイメント ■SLG ■8,500円 ■CD-ROM

12週間に，12人の女の子との恋愛をくり広げるSLG。ゲームの舞台となる三つの島の風景とキャラクターはすべて3Dレンダリングで描かれている。メッセージは33人の声優によるフル音声。

アフターケア

電網麻雀

9／21 ■エクシング ■麻雀 ■12,800円 ■CD-ROM



同社の「LANLANシリーズ」第1弾は，本格派の4人打ち麻雀ソフト。LANに対応しており，はなれた場所で4人までの対戦プレイができる。足りないメンツはコンピュータが担当してくれる。

アフターケア

メビウスリンクデジタルコレクション

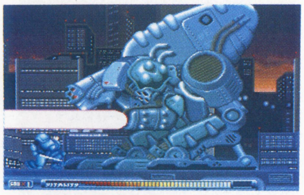
9／21 ■エクシング ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM

宇宙艦隊戦SLG『メビウスリンク』ファンのためのソフト。製品には使用されなかった資料グラフィックをふくめた120点のCGと5曲のBGMを収録した。描き下ろしデザインのマウスパット同梱。

アフターケア

ジィークラント

9／27 ■ダイナックス ■アクション ■6,800円 ■CD-ROM

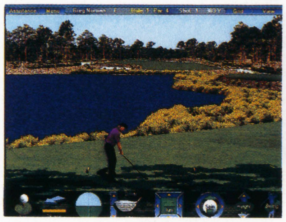


[海外から移植] 韓国パンタグラム社のアクション・ゲームが日本に初登場。廃墟の都市を舞台に，多関節で動きまわる50種類以上の敵キャラを，パワーソードで粉砕しつつ突破していく。

アフターケア

グレッグ・ノーマン・ゴルフ

10／9 ■システムソフト ■ゴルフ ■9,800円 ■CD-ROM

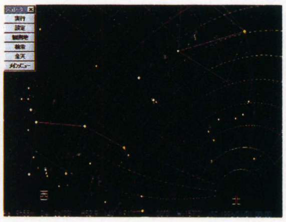


[海外から移植] 世界的なプロ・ゴルファー，グレッグ・ノーマンが監修したゴルフSLG。アクションによるショットの苦手な初心者プレイヤーに配慮し，パラメータの指定のみで打てるモードも搭載。

アフターケア

ハイパープラネットII

9／28 ■ダットジャパン ■教育 ■9,800円 ■CD-ROM



[Windows3.1から移植] ベストセラーの天体観測シミュレータをWin95向けに強化。惑星表面の動きを表示する新機能が加わったほか，全体的に高速化・操作性の強化がはかられている。

DataBase Windows95新作発売予定表

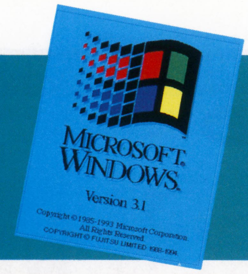
コナミの『うきうき弁当箱』は『ときメモ』スクリーンセーバー・シリーズの第2弾。光栄からは『水滸伝』の続編が発売される。年末にかけて，まるで家庭用ゲーム機なみの新作ラッシュが展開されそう。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
9月下旬	太平洋の嵐2	SLG	G.A.M.	未定
9月予定	軍用機ファイルW.W.II 太平洋戦域篇(仮)	SLG	G.A.M.	未定
10月24日	アモック	3Dシューティング	ゲームバンク	7,800円
10月下旬	ウォークラフトII	SLG	SSIトリスター	9,800円
10月予定	ベッドラム	SLG	ゲームバンク	7,800円
	★囲碁ワープロ「先生」	囲碁	G.A.M.	9,800円
	★第二十期棋聖戦(仮)	データベース	G.A.M.	9,800円
11月1日	エアーマネジメント'96	SLG	光栄	9,800円
	永世名人 for Windows95	将棋	コナミ	6,800円
	チューンランドVer.2	教育	富士通パレックス	8,800円
	★カード・クィーンダム	RPG	マイクロビジョン	7,800円
11月15日	ぷよぷよ通	アクションパズル	コンパイル	(予) 5,800円
11月22日	リトルステップ	SLG	イマジニア	9,800円
	赤川次郎　魔女たちの眠り・完全版	サウンドノベル	ビクター／パック・イン・ビデオ	6,800円
11月29日	ゴルフ大会	ゴルフ	光栄	9,800円
	大航海時代III～Costa del Sol	SLG	光栄	9,800円
11月上旬	Windows95ミステリーセレクションNo.5 黄金の羅針盤	AVG	リバーヒルソフト	6,800円
11月下旬	ファーランドサーガ	SLG	TGL	未定
11月予定	100年覇者モーターレース史 優勝者総覧	エンターテインメント	エクシング	7,800円
	マルチメディアCD-ROM「空撮写真」(仮)	エンターテインメント	エクシング	2,400円
	マルチメディアCD-ROM「中央アルプスの自然」(仮)	エンターテインメント	エクシング	2,400円
	マルチメディアCD-ROM「ハワイ」(仮)	エンターテインメント	エクシング	2,400円
	ムーン	AVG	エクシング	6,800円
	アサルト・リグス	3Dシューティング	ゲームバンク	7,800円
	エリア51	ガンシューティング	ゲームバンク	7,800円
	ファーランドレジェンド	カードゲーム	TGL	未定
	★Tilt	ピンボール	ビクター／ビクターソフト	9,800円
	真怨霊戦記	AVG	フジコム	6,800円
	★ディグ日本語版	AVG	マイクロマウス	9,800円
	シムアイル	SLG	マクシス	12,800円
	シムゴルフ	ゴルフ	マクシス	12,800円
	シムシティ2000 ネットワークエディション	SLG	マクシス	12,800円
秋頃予定	新世紀エヴァンゲリオン スクリーンセーバー	スクリーンセーバー	ガイナックス	未定
	スーパーエアーコンバット ～蒼空の覇者	フライトSLG	システムソフト	8,800円
	フィニッシュホールド2 TAG for Windows95	プロレス	システムソフト	9,800円
	NOëLタスクランチャー(仮)	エンターテインメント	パイオニアLDC	5,800円
12月13日	★デッドロック	SLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	7,800円
	★提督の決断IIIwithパワーアップキット	SLG	光栄	15,800円
	★提督の決断IIIパワーアップキット	ユーティリティ	光栄	6,800円
12月20日	ゲーム日本史～天下人・秀吉と家康	教育	光栄	7,800円
	★水滸伝～天導一〇八星	SLG	光栄	(予) 9,800円
	ダークハンター(上)異次元学園	教育	光栄	(予) 8,800円
12月上旬	★リトルラバーズ	SLG	NTT出版	(予) 9,800円
12月予定	★A5～A列車で行こう5 (VR)	SLG	アートディンク	12,800円
	ブリッツシュトラーセ	SLG	アートディンク	9,800円
	★グリッドランナー	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	アルファリンク(仮)	SLG	エクシング	7,800円
	麻雀天龍	麻雀	クエスト	6,800円
	★アドバンスドシヴィライゼーション	SLG	グラムス	未定
	ディスクステーション13号	ディスクマガジン	コンパイル	(予) 1,980円
	実機パチスロシミュレーター2 for Windows95	パチスロ	ネクストン	9,800円
	クラシック・ロード4 for Windows95	競馬SLG	ビクター／ビクターソフト	9,800円
	ガーゼィの翼	SLG	VIC TOKAI／ハミングバードソフト	未定
	千年塚の呪い	AVG	フジコム	未定
	★ウルトラスペシャル95(仮)	クイズ	富士通パソコンシステムズ	7,770円
	★スクリーンセーバ(仮)	スクリーンセーバー	富士通パソコンシステムズ	3,330円
	アフターライフ日本語版	SLG	マイクロマウス	9,800円
	シムコプター	フライトSLG	マクシス	12,800円
	シムパーク	SLG	マクシス	12,800円
	花火職人になろう！	SLG	魔法株式会社	9,800円
	Defcon 5 Windows95エディション(仮)	シューティング	マルチソフト	未定
	Windows95ミステリーセレクションNo.7 キス・オブ・マーダー	AVG	リバーヒルソフト	6,800円
年末予定	★役立つ手筋	囲碁	G.A.M.	7,800円
96年予定	魔法少女プリティサミー for Win95 前編	AVG	AICスピリッツ	未定
	魔法少女プリティサミー for Win95 後編	AVG	AICスピリッツ	未定
	棋太平Win95(仮)	将棋	SPS	未定
	タクティカルタンクコープスDX	SLG	G.A.M.	12,800円
	野球道3	野球SLG	日本クリエイト	10,800円
	PAYUTAとICE GOD	教育	UBIソフト	未定
97年1月下旬	ハイパーブレード	スポーツ	アクティビジョン・ジャパン	未定
97年1月予定	★ワールドアトラスVer.6 日本語版	教育	マルチソフト	未定
97年2月予定	ときめきメモリアル ～forever with you～for Windows95	SLG	コナミ	(予) 8,800円
	マジック・ザ・ギャザリング	カードゲーム	メディアクエスト	9,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
97年2月予定	Windows95ミステリーセレクションNo.4 道化師殺人事件	AVG	リバーヒルソフト	6,800円
冬頃予定	新世紀エヴァンゲリオン	未定	ガイナックス	未定
	NHLオープンアイス	アイスホッケー	ゲームバンク	未定
	NBAハングタイム	バスケットボール	ゲームバンク	未定
	クェイク	3Dアクション	ゲームバンク	(予) 9,800円
	真サムライスピリッツ～覇王丸地獄変	対戦格闘	ゲームバンク	(予) 7,800円
	スコーチャー	レーシング	ゲームバンク	(予) 7,800円
	スペース・インベーダー	シューティング	ゲームバンク	(予) 4,800円
	大決済	SLG	ゲームバンク	(予) 8,800円
	ZPG(ヅィー・ピー・ジー)	3Dアクション	ゲームバンク	(予) 7,800円
	"9"(ナイン)	未定	ゲームバンク	(予) 7,800円
	ヘクセン	3Dアクション	ゲームバンク	(予) 9,800円
	ボンダーメント カーレース	レーシング	ゲームバンク	未定
	ロボトロンX	3Dアクション	ゲームバンク	未定
	ファーランドストーリー(仮)	SLG	TGL	未定
	日本川釣り紀行～長良川編(仮)	フィッシング	ビクター／パック・イン・ビデオ	未定
	はいぱぁセキュリティーズW(仮)	SLG	ビクター／パック・イン・ビデオ	未定
97年3月予定	推理バトル！ シャーロック・ホームズへの挑戦！(仮)	AVG	PSD	(予) 8,800円
	Windows95ミステリーセレクションNo.8 D.C.コネクション	AVG	リバーヒルソフト	6,800円
97年春頃予定	トランスポートタイクーンDX	SLG	ITOCHU	未定
	ダークハンター(下)妖魔の森	教育	光栄	(予) 8,800円
	ぱらPARAパラダイス	SLG	ファミリーソフト	未定
97年予定	ハート　オブ　ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	アディダス・パワー・サッカー	サッカー	ゲームバンク	(予) 7,800円
	海底大戦争	シューティング	ゲームバンク	(予) 7,800円
	ゼロ・ディバイド	対戦格闘	ゲームバンク	(予) 7,800円
	ダライアス外伝	シューティング	ゲームバンク	(予) 7,800円
	ツァイト・ガイスト	3Dシューティング	ゲームバンク	(予) 7,800円
	闘神伝2	対戦格闘	ゲームバンク	(予) 7,800円
	フォーク・イン・ザ・テイル	AVG	ゲームバンク	(予) 9,800円
	雷電プロジェクト	シューティング	ゲームバンク	(予) 7,800円
	ラスト・エクスプレス	AVG	ゲームバンク	(予) 9,800円
	レイヤー・セクション	シューティング	ゲームバンク	(予) 7,800円
未定	スーパーリアルビリヤード	ビリヤード	イマジニア	9,800円
	コマンド＆コンカー	SLG	ヴァージンインタラクティブ	未定
	フライトアンリミテッド	フライトSLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円
	★うきうき弁当箱	スクリーンセーバー	コナミ	未定
	NBAパワーダンカーズ for Windows95(仮)	バスケットボール	コナミ	未定
	幻想水滸伝 for Windows95(仮)	RPG	コナミ	未定
	実況パワフルプロ野球'96 for Windows95(仮)	野球	コナミ	未定
	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま for Windows95(仮)	アクションパズル	コナミ	未定
	ミッドナイトラン for Windows95(仮)	レーシング	コナミ	未定
	★石田芳夫の「即戦力の定石」	囲碁	G.A.M.	未定
	セガラリー・チャンピオンシップ(仮)	レーシング	セガ	未定
	★第2次大戦シミュレーション(仮)	SLG	セガ	未定
	マンクスTT(仮)	レーシング	セガ	未定
	ニチブツレースコレクション	レーシング	日本物産	7,800円
	キッチンぱにっく	アクション	パンサーソフトウェア	5,800円
	テオ～もうひとつの地球 Windows95版V2.0	SLG	富士通パレックス	未定

■先月掲載したデータが以下のように変更されました……●マラソン2～デュランダル(アテイン)秋頃→10月中旬●レベル・アサルトII日本語版(マイクロマウス)9月12日→9月4日●プリンセスメーカー2 for Windows95(ガイナックス)9月→10月●デイトナUSA(セガ)9月→9月27日●釣道～海釣り編(システムソフト)8月30日→9月20日●MK3(モータルコンバット)(ゲームバンク)8月22日→9月5日●ウイニングポスト2Plusパワーアップキット／withパワーアップキット(光栄)8月2日→8月23日●ニード・フォー・スピードSE(エレクトロニック・アーツ・ビクター)9月20日→11月1日●ゾンビウォーズ(G.A.M.)9月6日→9月●あらびあんKID for Windows95(アスキー)9月6日→10月30日●ゲームパック95(ダットジャパン)8月下旬→9月18日●ジオ・ライト・ムーン(日本ソフテック)9月下旬→年末[タイトル変更]

(VR)……PowerVR専用／★……今月DataBaseに初登場した新作



Windows 3.1

WINDOWS 3.1

今月の新作

趣味に走って，とことん道をきわめてしまおう！

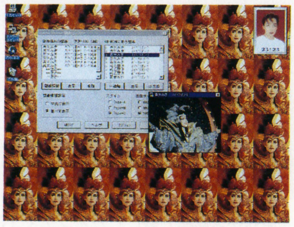
今月もエンターテインメント系や教育系のソフトが多く，純粋にゲームとして楽しめるソフトはめっきり少なくなってしまった。だが，そのぶん自分の好みにあわせてソフトを選ぶこともできるので，自分の趣味とソフトの用途とを考えて選んでいこう。

奥深い内容でアニメファンには好評の“まるごとシリーズ”が，今月は3作も登場。いずれも人気が高い作品なので，ファンは必携だ。ほかにも，宝塚のセーバー集『デスクトップフラワーズ』，観光案内としても使える『しゅっぽっぽII』，恐竜のミスマッチさが楽しい『DINOPIX』など，マニアにはうれしいラインナップ。自分の好きな道をきわめてみるのもいいかも!?　（山田真也）

Windows95対応

デスクトップフラワーズ

10／1　■三浦印刷　■スクリーンセーバー　■2,200円(税込)　■CD-ROM

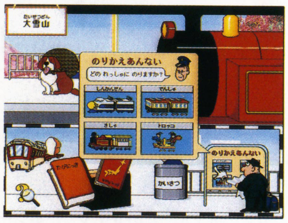


宝塚のトップスター20名がモニター上で共演するセーバー集。純名里沙や風花　舞，真矢みきといったタカラジェンヌたちのセーバーと壁紙，時計つきのマスコットが収録されている。

Windows95対応

しゅっぽっぽII～東日本パズル紀行

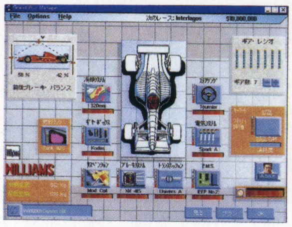
10／3　■Witty Wolf　■アクションパズル　■6,800円　■CD-ROM



昨年発売された，列車をモチーフとした旋回パズルの第2弾。30か所におよぶ東日本の有名観光地の情報も収録されており，データベースとしても利用できる。パズルは全部で約60種類。

グランプリマネージャー

10／11　■メディアクエスト　■SLG　■9,800円　■CD-ROM



［海外から移植］F1レーシング・チームのオーナーとなり，チームを優勝へと導くSLG。エンジンやボディなどマシンの科学的な研究・開発から，レース中のドライバーへの指示までをこなす。

サラブレッド名鑑

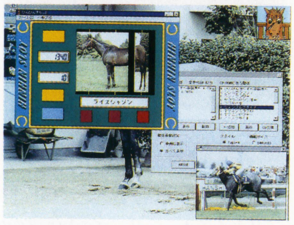
10／17　■講談社　■データベース　■8,800円　■CD-ROM

カード方式で整理された競馬データベース。種牡馬320頭，競争馬520頭の各種データを網羅している。過去10年分におよぶグレード・レースの全着順や，主要種牡馬の母系詳細データなども収録。

Windows95対応

ひんひんホース

10／20　■三浦印刷　■オムニバス　■5,300円(予価)　■CD-ROM



競馬を題材としたスクリーンセーバーやミニゲームを収録したオムニバス・ソフト。JRA提供による，名勝負のビデオ映像から抽出したスライド・ショーをはじめ，壁紙集などを収録している。

Windows95対応

レジオゾーン

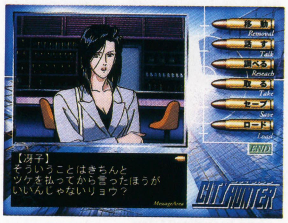
10／25　■ケイエスエス　■3Dシューティング　■11,400円　■CD-ROM(3枚組)

［海外から移植］戦車型マシンを操作し，レジオゾーン（放射能汚染区域）を調査する3Dシューティング。突然変異した怪物や地球外生物などと戦いながら，放射能汚染の元凶をつきとめていく。

Windows95対応

シティハンター　ザ・シークレット・サービス

10／25　■ユタカ　■AVG　■9,800円　■CD-ROM

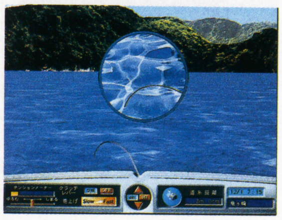


一昨年にテレビ放映された，人気の同名アニメをベースにしたAVG。主人公のスイーパー冴羽　獠が，大統領候補の娘のボディガードを引き受けたことから，大きな陰謀に巻き込まれてしまう。

Windows95対応

ウキウキ釣り天国3　～人魚島のボート釣り

10／25　■テイチク　■フィッシング　■5,800円　■CD-ROM



［Macintoshから移植］『ウキウキ釣り天国』シリーズの第3弾は，魚群探知機などを備えたボート釣り。人魚島を舞台に，湖底の地形や潮流，魚の生態などを忠実に再現した本格的な釣りが楽しめる。

提督の決断IIIパワーアップキット

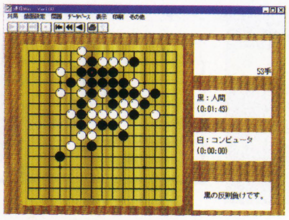
10／25　■光栄　■SLG　■6,800円／15,800円(本体同梱版)　■CD-ROM

［PC-98から移植］第二次世界大戦を舞台としたSLGシリーズ第3弾のパワーアップ・キット。架空シナリオや海戦シナリオを追加し，海戦データベース機能などを搭載している。

Windows95対応

連珠 for Windows

10／上　■毎日コミュニケーションズ　■連珠　■4,980円(税込)　■3.5'2HD



連珠と，そのルールを改良したパズル「ゴールは5」が付属する，ソフトつき書籍。連珠のルールをわかりやすく解説，こまかなルール設定ができ，棋譜の保存・再生も可能。詰め連珠も楽しめる。

Windows95対応

デジタルプラレール　車両シリーズ①新幹線セット

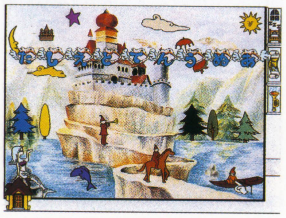
10／中　■トミー　■データ集　■2,000円　■CD-ROM

プラレールをモチーフとしたソフトの追加パーツ第1弾。リクエストの多かった「つばさ」から，最新車両「E2北陸新幹線」まで，5種類の新幹線が加わる。ミニ電車図鑑がおまけについてくる。

Windows95対応

ぷるんぱ　～じージーモンスターのおおあばれ

10／下　■Witty Wolf　■教育　■価格未定　■CD-ROM

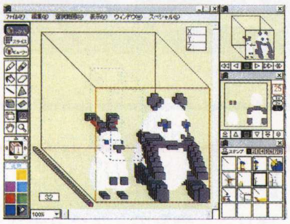


同名教育ソフト第3弾。ペッパーランドに出現した，じージーモンスターというおばけと対決しながら，ひらがな・カタカナ・ローマ字などが勉強できる。子どもの学習を確認できる親のページも。

Windows95対応

デジタル・ネンド

10／下 ■アスク ■エンターテインメント ■12,800円 ■CD-ROM

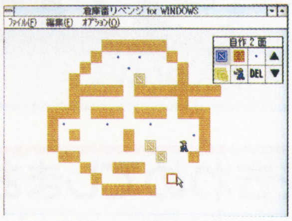


縦・横・奥行きが各32個のブロックで構成されているネンドをこね，立体オブジェ作成ツール。あらかじめ立体物が登録された立体スタンプを併用し，空間内にネンド細工を作り上げる。

Windows95対応

倉庫番リベンジ for Windows

10／25 ■ITOCHU ■パズル ■3,480円 ■3.5'2HD



［PC-98から移植］ロングセラーの名作パズルゲームの最新作が登場。すべてユーザーが作成した面によって構成されている。荷物を押し，所定の位置にかたづけるのが目的。面エディット機能つき。

アフターケア／Windows95対応

DINOPIXー恐竜写真集ー

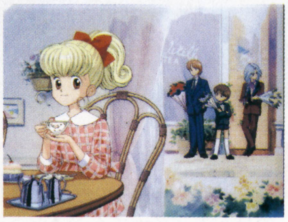
8／12 ■ソフトバンク ■写真集 ■3,800円 ■CD-ROM

現代に恐竜が生存していれば，という空想のもとに作成された，田島照久による写真集。高層ビル街や麦畑などのなかで，恐竜が生活するようすが描かれている。新作15点をふくむ全60点を収録。

アフターケア／Windows95対応

まるごとナースエンジェルりりかSOS

8／30 ■インナーブレイン ■スクリーンセーバー ■3,980円 ■CD-ROM

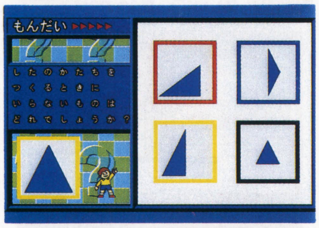


まるごとシリーズに「ナースエンジェルりりかSOS」が登場。セーバー，壁紙，音声ファイル，アイコン集を収録しており，とくにキャラボイス集では人気キャラ9名の音声を新録している。

アフターケア／Windows95対応

左脳開発シリーズ③推理・構成

8／30 ■イマジニア ■教育 ■9,800円 ■CD-ROM

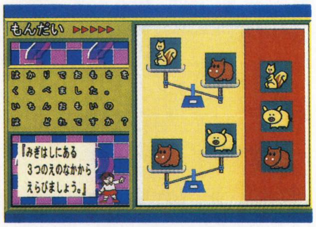


東大名誉教授の竹内　均監修による，有名小学校への合格を目的とした教育ソフト第3弾。今回は一般常識の観点から，生物の仲間わけや重さ・長さの比較などの問題が中心となっている。

アフターケア／Windows95対応

左脳開発シリーズ④比較・分類

8／30 ■イマジニア ■教育 ■9,800円 ■CD-ROM

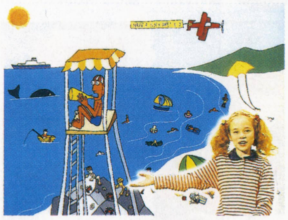


同名シリーズ第4弾。今回は推理・構成・位置の置き換えを中心に，図形をかさねたらどんな絵になるか，切ったり折り曲げたらどうなるかなど，頭で考えてイメージする問題で構成されている。

アフターケア／Windows95対応

シー・ソー・シー2 ～マイ・フェイバリット・プレイス

8／30 ■シナジー幾何学 ■教育 ■3,800円 ■CD-ROM



空とぶカエル“FROGGY”に乗って，遊びながら英語が学べる同名シリーズ第2弾。街や学校，海辺といった子どもが好きな場所で，アニメやクイズをまじえながら合計400もの単語が学べる。

アフターケア

インディ・ジョーンズ デスクトップアドベンチャー日本語版

9／4 ■マイクロマウス ■パズル ■5,500円 ■CD-ROM

［海外から移植］滅亡したインディオ部族の財宝をめぐり，考古学者インディがピクター博士と対決する冒険パズル。謎解きはいずれも手軽な内容で，多数のパターンが用意されている。

アフターケア／Windows95対応

クリッククッキング② カルミネ ～これが本場イタリアの味だ！

9／6 ■イマジニア ■教養 ■5,800円 ■CD-ROM

在日イタリア人シェフのカルミネ・コッツォリーノ氏が，イタリア料理の秘伝の数々を紹介するデータ集。家庭でも手軽に作れる料理レシピ計27品を，ムービーや用語集をまじえて解説する。

アフターケア／Windows95対応

まるごとかんぺきパンダコパンダ

9／13 ■インナーブレイン ■エンターテインメント ■6,400円 ■CD-ROM

1972年に劇場用アニメとして登場した「パンダコパンダ」のデータ集。描き下ろしセーバー集や壁紙集をはじめ，名場面集やクイズ，作画監督の大塚康生へのインタビューなども収録されている。

アフターケア／Windows95対応

天地無用！ in Love ごくらくCD-ROM

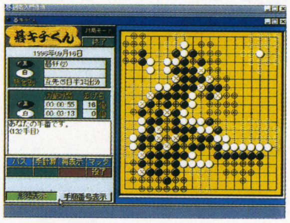
9／20 ■パイオニアLDC ■データベース ■9,800円 ■CD-ROM

この春公開された劇場版アニメ「天地無用！in Love」の各種設定資料を収録したデータベース。オリジナルの絵コンテと完成ムービーとを収録しており，両方を対比しながら見ることもできる。

アフターケア／Windows95対応

囲碁入門道場

8／30 ■G.A.M. ■囲碁 ■9,800円 ■CD-ROM



『碁キチくん』シリーズの初心者向けバージョン。各種用語の説明や基本的なルールなどを，アニメをまじえてわかりやすく解説してくれる。『碁キチくん』との対局や，詰碁問題集も同時収録。

アフターケア／Windows95対応

リトルモンスターがっこうへいく

9／21 ■インタープログ ■教育 ■9,800円 ■CD-ROM

童話作家マーサー・メイヤー作の同名作品をもとにしたエデュテインメント・ソフト。リトルモンスターと学校でアルファベットの勉強をしたり，友だちとの交流をとおして友情を学んだりする。

アフターケア／Windows95対応

まるごと水色時代

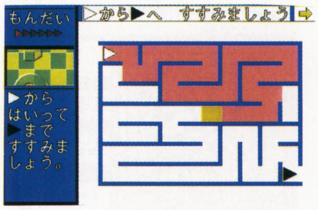
9／25 ■インナーブレイン ■スクリーンセーバー ■3,980円 ■CD-ROM

テレビアニメも大人気の「水色時代」が，まるごとシリーズに登場。オリジナルのスクリーンセーバー15種類のほか，壁紙100枚以上，アイコン集，音声データ，MIDIデータなどを収録している。

アフターケア／Windows95対応

左脳開発シリーズ⑤迷路・記憶

9／27 ■イマジニア ■教育 ■9,800円 ■CD-ROM



同名シリーズの第5弾。短文から長文まで，いろいろな話を記憶し，その内容に関する問題に答えていく形式が中心になっている。迷路は豊富なバリエーションで，楽しみながら記憶力が養える。

アフターケア／Windows95対応

左脳開発シリーズ⑥常識・図鑑

9／27 ■イマジニア ■教育 ■9,800円 ■CD-ROM

キッズコンピュータ・ピコから移植の同名シリーズ第6弾。今回はしつけや道徳の問題を解き，正しい常識を身につけていく。図鑑では，動植物に関する知識をわかりやすく解説している。

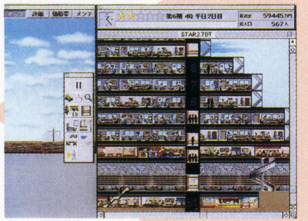
ハイブリッド
Windows & Macintosh
HYBRID

今月は画集や写真集といった，アート系の作品がめだつ。とくに『ゼブラファンタジー』のビデオ・ドラッグにもつうじる，吸い込まれそうな映像美は見もの。

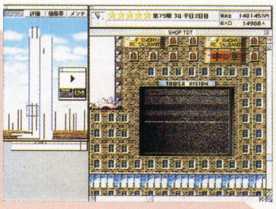
Windows95対応

ザ・タワー V1.3J

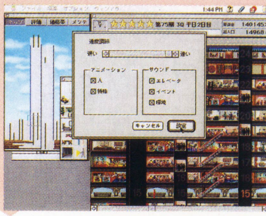
10/4 ■オープンブック9003 ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM



全世界で好評の『タワー』の新バージョン。ビルの外側を見ることができる外観モードが追加され，ショップの看板・垂れ幕や，実在企業の広告が鑑賞できる。「日本一のビル王」コンテストも開催。



▶ビルの壁面に設置されたタワービジョンで広告が流されるのだ



◀住人数を競う「日本一のビル王」コンテストは11月30日が締め切り

Windows95対応

日本の城

10/4 ■マルチソフト ■データベース ■5,800円 ■CD-ROM

日本各地に現存する，お城のデータベース。各城の所在地・築城年・築城者をはじめ，城の造りかたや歴史が日本語と英語で学べる。江戸城内部の探索モードや，天守建設ゲームなども収録。

Windows95対応

ロマンチック街道　歴史と音楽の旅

10/10 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,900円 ■CD-ROM

ドイツ中部の古都ヴュルツブルクから，アルプスの麓町フュッセンまでの「ロマンチック街道」をおさめた写真集。古城や伝統的な街並みなど180点の写真が，ワーグナーなどの名曲とともに鑑賞できる。

Windows95対応

かずのえほん

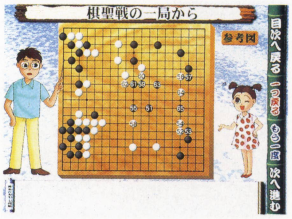
10/10 ■富士通大分ソフトウェアラボラトリ ■教育 ■7,800円 ■CD-ROM

「数の町」でさまざまな遊びを楽しみながら，1～10までの数の勉強ができる教育ソフト。数の比較や書きかたなど，はじめて数字にであう3～5歳の子どもが対象。キャラ・デザインは高橋もとこ。

Windows95対応

マンガでおぼえる「囲碁の先生」入門編/初級編/中級編/上級編(初段への道)

10/11 ■ゼロ ■囲碁 ■各5,800円 ■CD-ROM

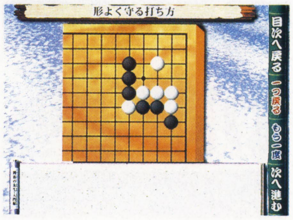


囲碁を知らない人から初段程度まで，棋力にあわせた4種類の囲碁教育ソフトが同時リリース。用語解説から基本の定石，プロの打ち方までを，練習問題をまじえながらわかりやすく解説する。

Windows95対応

マンガでおぼえる「囲碁の先生」上達ドリルVOL.1(入門～初級)/VOL.2(中級～上級)

10/11 ■ゼロ ■囲碁 ■各5,800円 ■CD-ROM



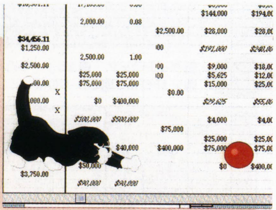
囲碁の基本から解説する同名シリーズに対応した問題集。詰め碁だけでなく，布石や攻守のポイントなどを，500問の問題と解説で説明する。VOL.1は10級程度まで，VOL.2は初段程度までの人向け。

Windows95対応

キャッズ

10/11 ■ヴァージンインタラクティブ ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］モニターの中でネコが飼えるデジタル・ペット。5種類のネコを相手に，おもちゃやブラッシングなどで遊び，エサをあたえて育てる。ネズミを追いかけるセーバー機能つき。



▶常駐させてネコの反応を楽しむ一種のアプリケーション・ソフトだ

◀用意されているアイテムは14種類。鳴き声や効果音はリアルに再現されている

Windows95対応

ゼブラファンタジー

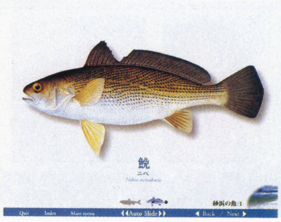
10/14 ■ハートランド ■エンターテインメント ■6,800円 ■CD-ROM

フォト・アーティストの内藤忠行によるシマウマをモチーフとしたデジタル写真集。縞模様を抽出したシンメトリーや縞がリズミカルに動くプレイなど，自然美とデジタルとの融合が堪能できる。

Windows95対応

魚大全

10/17 ■講談社 ■データベース ■6,800円 ■CD-ROM



淡水魚・海水魚あわせて312種類もの魚のデータが収録された魚図鑑ソフト。各魚のイラストからその生態，釣りかた，旬の時期，料理法にいたるまで，こまかく解説されている。監修は安部宗明。

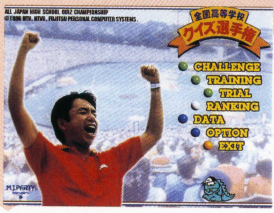
Windows95 & Macintosh

全国高等学校クイズ選手権

10/22 ■富士通パソコンシステムズ ■クイズ ■7,770円 ■CD-ROM

毎年夏に行なわれる同名クイズ・イベントが体験できるソフト。予選から挑戦するモードをはじめ，ペーパー・クイズや敗者復活戦ミニゲームなどが遊べる。第15回大会までのデータ集も収録。

▶クイズ形式はどれも複雑。どんな状況でも答えられなきゃ，優勝は望めないぞ



◀メニューは多岐にわたっている。高校生じゃなくても遊べるのがウレシイ

Windows95対応

大月光浴

10/24 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,900円 ■CD-ROM

写真家・石川賢治による，月光が映しだす自然風景の写真集『月光浴』につづく第2弾。今作は中国を舞台にしており，溝口　肇による胡弓などの音楽とともに美しい光景がモニター上に展開される。

Windows95対応

高田明美作品集「アイズ」～パトレイバー・イラストレーション

10/25 ■バンダイビジュアル ■画集 ■9,800円 ■CD-ROM(2枚組)

現在も高い人気を誇る「機動警察パトレイバー」のキャラたちの日常を描いたデジタル画集。過去9年間の作品から150点を厳選，未発表イラストやオリジナルのミニ・シアターもあわせて収録。

Windows95対応

サンリオ・タイニー・パーク Vol.2

10/25 ■サンリオ ■教育 ■3,800円 ■CD-ROM

ハローキティやけろけろけろっぴなど，サンリオの人気キャラクターが登場するエデュテインメント・ソフト。7種類のミニゲームを楽しみながら，想像力・記憶力などが鍛えられる。

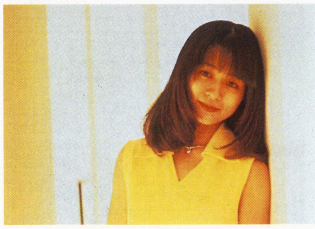
▶けろっぴのスゴロク，もんきちの音楽記憶クイズなど，楽しいミニゲーム満載

◀ゲームはすべて独立しているので，気軽にプレイすることができる

Windows95対応

岩男潤子／風のたより ～シルフ・ザ・エレメント

10/25 ■バンダイビジュアル ■写真集 ■5,800円 ■CD-ROM

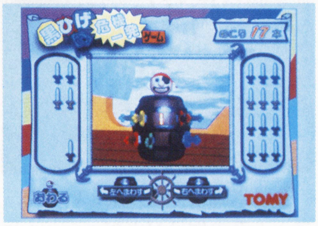


人気声優・岩男潤子の素顔をおさめた，宅間國博の撮影による写真集。四季折々の情景のなかでの自然な表情をとらえ，新たな魅力を引きだしている。ムービーやボイスデータ集も収録。

Windows95対応

デジタルトイズ 黒ひげ危機一発

10/中 ■トミー ■エンターテインメント ■3,500円 ■CD-ROM



ロングセラー玩具「黒ひげ危機一発」を，モニター上に再現。実際のルールと同じように遊べるモードのほか，黒ひげ男を飛び上がらせたらクリアとなる全33面構成のモードも収録している。

Windows95対応

A Day of CatsシリーズVol.4 子猫がいっぱい

10/下 ■トンキンハウス ■写真集 ■3,800円 ■CD-ROM

猫の写真家としても有名な本多信男による写真集シリーズ第4弾。子猫を中心に，かわいいしぐさを見せる猫たちの写真がおさめられている。Mac用とWin95用のセーバー機能つき。

Windows95対応

A Day of CatsシリーズVol.5 ワイルドスタイル

10/下 ■トンキンハウス ■写真集 ■3,800円 ■CD-ROM

猫の写真集シリーズ第5弾。“ワイルドスタイル”の名のとおり，公園や街角などの屋外で自由気ままに遊ぶ猫たちの表情をとらえている。Win3.1/95では壁紙としても利用可能。

アフターケア／Windows95対応

「もえぎいろ」 GOTO-P'S CG WORKS COLLECTION

7/10 ■アポロンクリエイト ■画集 ■3,800円 ■CD-ROM

CG作家・ごとPが，過去数年間にわたり描いたCG作品を集めたソフト。「萌葱色」をテーマに，過去の作品と新たに描き起こした作品を合計30枚以上収録。CGはすべて壁紙として使用できる。

▶モニター上に展開される数々の絵は，すべてフルカラーで描かれている

◀「萌葱色」とは，萌えでたばかりのねぎのような，青と黄の中間の色のことだ

アフターケア／Windows95対応

コスプレンジャー

7/10 ■アポロンクリエイト ■写真集 ■3,800円 ■CD-ROM

最近話題のコスプレ（コスチューム・プレイ）を題材にしたデジタル写真集。昨秋から今夏にかけて行なわれた各種イベントでのコスプレイヤーたちの姿を，フォトとビデオ映像とで紹介する。

アフターケア／Windows95対応

源氏物語・上巻/下巻

8/2 ■富士通SSL ■教養 ■各6,000円 ■CD-ROM

日本古典文学の名作「源氏物語」を，上下巻にわけて収録。国宝の絵巻を中心とした絵やナレーション，六条院のCGなどで，平安時代を身近に堪能できる。日本語・英語の両方で楽しめる。

アフターケア／Windows95対応

元子ばーちゃんの手作り料理シリーズVol.1 1600キロカロリーのバランスメニュー

8/3 ■ダイナウェア ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM

女子栄養大学の提唱する「食べて健康」をテーマに，家庭でできる健康的なメニューを紹介する。20種類もの1週間分メニューをはじめ，料理の常識や体調におうじた食事のQ&Aコーナーなどを収録。

アフターケア／Windows95対応

NHKスペシャル「映像の世紀」より ヒトラーの野望

8/5 ■日本IBM ■教養 ■6,400円 ■CD-ROM

第一次世界大戦後のドイツに登場したアドルフ・ヒトラーの生涯と狂気を描いたソフト。貴重な資料や映像をまじえ，歴史的背景や第二次世界大戦までの過程とともにその野望を追求する。

アフターケア

BABY GIRL A GO GO /HIROMI

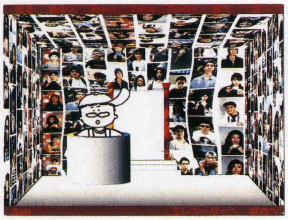
8/30 ■インナーブレイン ■スクリーンセーバー ■3,980円 ■CD-ROM

デスクトップ・アイドル「HIROMI」のデビューCD-ROM。実写映像で踊るHIROMIのセーバーに加え，100種類の壁紙，400種類の音声ファイル，ラジオ体操キットなどのおまけもついてくる。

アフターケア

スゴイ人材派遣します！ by Olchan

8/30 ■インナーブレイン ■データベース ■3,980円 ■CD-ROM



強烈な個性を持ち，さまざまなジャンルで秀でた人間たちのデータベース。DJやダンサーにはじまり，モデルや歌手のタマゴ，コスプレ嬢や宅 八郎にいたるまで，合計200人分のデータを収録。

アフターケア

熊谷聖司 「ダイナマイト・パンチ・エキサイティング(D.P.E.)」

8/30 ■インナーブレイン ■写真集 ■2,000円 ■CD-ROM

若い写真家たちの作品を集めたレーベル「ネイキッド・アイズ」シリーズ第1弾。1966年生まれの写真家・熊谷聖司の撮影による，200枚以上もの写真とサウンドによって構成されている。

アフターケア

前田亜季「SLOOPY」

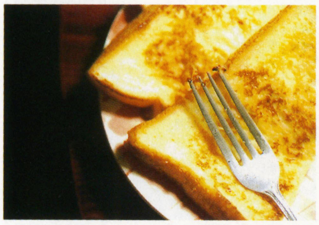
8/30 ■インナーブレイン ■写真集 ■3,980円 ■CD-ROM

FUTURE GIRLシリーズ第6弾は，映画やドラマ，CMなど多方面で活躍中の前田亜季。幻想的なストーリーの中で見せる，さまざまな表情が収録されている。フォトCDとして再生も可能。

アフターケア

有賀由佳「FOOD ZOON」

8/30 ■インナーブレイン ■写真集 ■2,000円 ■CD-ROM



1975年生まれの若き写真家・有賀由佳の撮影による「ネイキッド・アイズ」レーベルの写真集。“食べる”という生活に密着した欲望をテーマに，さまざまなアングルからの食べ物の写真を収録。

アフターケア

蜷川実花「ROOM KEY」

8/30 ■インナーブレイン ■写真集 ■2,000円 ■CD-ROM

「ネイキッド・アイズ」レーベル第1弾の1作。1972年生まれの写真家・蜷川実花による，セルフ・ポートレートが収録されている。「ネイキッド・アイズ」レーベルの作品は，今後毎月リリースされる。

アフターケア／Windows95対応

ランドセル小学4年Ver1.0

9/1 ■がくげい ■教育 ■8,500円 ■CD-ROM

国語・算数・理科・社会など，小学4年生の各科目の勉強ができるエデュテインメント・ソフト。各科目の問題が合計20項目以上盛り込まれ，「昼休み」には4種類のミニゲームが楽しめる。

アフターケア／Windows95対応

CulPop 叙情歌／童謡シリーズ1

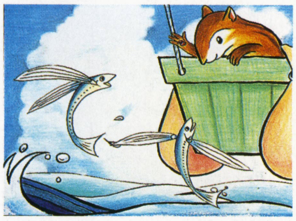
9/11 ■富士通パレックス ■教育 ■4,300円 ■CD-ROM

「赤とんぼ」「故郷」などの童謡4曲を，さまざまなかたちで演奏。原曲を尊重した演奏だけでなく，現代風アレンジ，英訳詞による歌唱，カラオケなども楽しめ，叙情的なCGとともに堪能できる。

アフターケア／Windows95対応

ふわふわのき

9/14 ■ゼロ ■教育 ■4,800円 ■CD-ROM

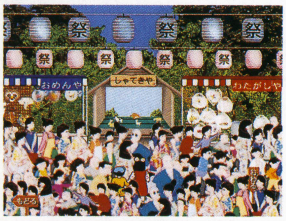


「ふわふわのき」をさがしに，気球に乗ってリスのミヤが冒険をする物語。ストーリーを読み進めながら，優しい心と感性を育むイベントが楽しめる。シャボン玉の作りかたなどの解説も収録。

アフターケア／Windows95対応

わっしょい！おりがみ

9/24 ■富士通パレックス ■エンターテインメント ■3,980円 ■CD-ROM



日本独自の文化である折り紙をCD-ROM化。基本形から複雑な形のものまで，約30種類の折りかたを収録。音声とビジュアルで折りかたを解説しており，子供でもカンタンにマスターできる。

アフターケア／Windows95対応

ヨーロッパアルプス

9/26 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,980円（税込） ■CD-ROM

山岳写真家・小森康行による，モンブランやマッターホルンなどのアルプス山脈の写真集。“死の北壁”と呼ばれるアイガーや石灰岩に満ちたドロミテなど，自然の素朴で雄大な光景の数々を収録。

アフターケア／Windows95対応

雲の信号～イーハトーブ詩画集

9/26 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,980円（税込） ■CD-ROM

宮沢賢治の独特の世界を表現したさまざまな詩と，黒井 健のほのぼのとしたイラストによる同名作品をデジタル化。詩集「春と修羅」を中心に選ばれた21篇の詩が，自然の音の中で流れる。

アフターケア／Windows95対応

ピュアハート ピュアクイーンズ

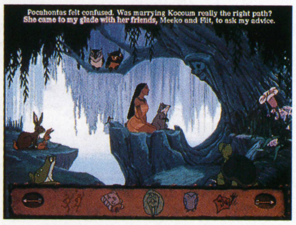
9/27 ■富士通パレックス ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM

キューティー鈴木やダイナマイト関西などが所属する，人気の女子プロレス団体JWP公認のデータベース。全選手の試合シーンからプライベートなものまで，750点の写真が収録されている。

アフターケア／Windows95対応

ディズニーのアニメーション・ストーリーブック「ポカホンタス」

9/13 ■ディズニー・インタラクティブ・ジャパン ■教育 ■6,800円 ■CD-ROM



昨年公開されたディズニー映画「ポカホンタス」をあつかった教育ソフト。映画のキャラクターと対話しながら，基本的な英語やアメリカ先住民の文化・言葉などを学ぶことができる。

アフターケア／Windows95対応

黄金のりんご

9/上 ■ジャパンコーポレーション ■エンターテインメント ■6,800円 ■CD-ROM

桂木杏子の作・画によるデジタル絵本。村を救うため，少年ルーキスが小鳥のシーナとともに“黄金のりんご”をさがしもとめる。繊細で美しいイラストは，すべてぬり絵としても使用できる。

アフターケア／Windows95対応

the GATE I ～王国「MU」への扉

9/下 ■毎日コミュニケーションズ ■エンターテインメント ■2,980円（税込） ■CD-ROM（2枚組）

モニターの中に存在する，架空の王国「MU」が体験できるソフト第1弾。個性的な四つの都市から形成される，約5500年の歴史を持つ王国を旅する。また，国民として国政に参加することもできる。

DataBase Windows 3.1&ハイブリッド新作発売予定表

ディズニーがCD-ROM業界へ参入決定。『コミックオン』第2弾も発表された。なお『タワー』のオープンブックと『AQUAZONE™』の9003 inc.が合併して「オープンブック9003」になった。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼Windows3.1				
96年予定	ホームドクター	データベース	サクセス	未定
	オルセー美術館（仮）	データベース	フジテレビ／インフォシティ	未定
	サンディエゴ号の財宝	データベース	フジテレビ／インフォシティ	未定
未定	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「エリア88」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「ガッチャマン」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「サーキットの狼」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「トイレット博士」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「ド根性ガエル」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「ヤッターマン」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	日本棋院の定石大事典	囲碁	電脳商会	19,800円
▼Windows3.1／Windows95両対応				
9月27日	ひょっこりひょうたん島 海賊の巻Vol.2	エンターテインメント	NECインターチャネル	5,800円
10月11日	★マルチソフトバリューパックWin（仮）	オムニバス	マルチソフト	（予）9,800円

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
10月下旬	大戦略ライト（仮）	マップ集	アスキー出版局	未定
10月予定	クローン・レンジャー～盗まれたDNA	AVG	ヴァージンインタラクティブ	8,800円
	OVA魔法少女プリティサミー 設定資料集	データベース	AICスピリッツ	未定
11月1日	★キネマ旬報シネマデータベース アジア・ヨーロッパ編	データベース	NECインターチャネル	8,500円
	★名作街道シリーズ クラシックランドVol.I	エンターテインメント	PSD	5,800円
	世界の車窓から[IV]イギリス編	エンターテインメント	富士通パレックス	6,800円
11月15日	★釣りに行こう	フィッシング	ガイアエンタテイメント	7,800円
	MISS	AVG	テイチク	5,800円
11月21日	★ティミー，3つの不思議な絵（仮）	教育	キッズシンフォレスト	〈込〉4,500円
	★ティミー，ゆめをやっつけろ！（仮）	教育	キッズシンフォレスト	〈込〉4,500円
11月22日	★名作街道シリーズ クラシックランドVol.II	エンターテインメント	PSD	5,800円
11月25日	★H.R.ギーガー スクリーンセーバー	スクリーンセーバー	バンダイビジュアル	4,800円
	サイレントメビウス～アリス・リデル	AVG	バンダイビジュアル	9,800円
11月29日	フェイド・トゥ・ブラック	AVG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	7,800円
	★エアパニックコントローラ	SLG	ケイエスエス	未定
	★馬なり1ハロン劇場3	競馬SLG	マイクロビジョン	9,800円
11月中旬	ポップアップ・メーカー	エンターテインメント	アスク	12,800円
	★エンデバー～日本宇宙飛行士の軌跡	エンターテインメント	毎日コミュニケーションズ	〈込〉3,800円
11月下旬	インクレディブル・マシーン3	パズル	サイベル	8,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
11月下旬	音楽の散歩道	エンターテインメント	富士通パレックス	(予) 6,500円
	世界の車窓から[V]世界の豪華列車	エンターテインメント	富士通パレックス	6,800円
	★Putle Story	AVG	毎日コミュニケーションズ	4,800円
11月予定	アニマル・クエスト	教育	ITOCHU	未定
	お父さんのための麻雀	麻雀	ITOCHU	未定
	OVA神秘の世界エルハザード 設定資料集	データベース	AICスピリッツ	未定
	東京女子高生バーチャルデート(仮)	SLG	エクシング	7,800円
	マリオ武者野の超将棋塾	将棋	キングレコード	(予) 7,800円
	ライトハウス	AVG	シエラ・パイオニア	未定
	ウォーターゲーム	エンターテインメント	トミー	3,500円
	★デジタルプラレール情景シリーズ①	データ集	トミー	2,000円
秋頃予定	ザ・ラスト・ダイナシティ	AVG	ITOCHU	未定
	シンカ日本語版	エンターテインメント	インタープログ	8,800円
	アクションパズル(仮)	アクションパズル	ウィズ	(予) 7,800円
	BM(仮)	SLG	ウィズ	未定
	エコー・ザ・ドルフィン	アクション	セガ	(予) 7,800円
12月4日	ダールンのきままな旅	エンターテインメント	テレビ朝日／システムサコム	未定
12月上旬	★名作街道シリーズ クラシック音楽カレンダー1997	エンターテインメント	PSD	5,800円
	シヴィライゼーションII	SLG	メディアクエスト	9,800円
12月予定	麻雀メモリーズ(仮)	麻雀	ウィザード	(予) 8,800円
	銀河鉄道999スクリーンセーバー(仮)	スクリーンセーバー	エクシング	4,800円
	政界立志伝Part 2 (仮)	SLG	ジーアンドエフ	7,800円
	★キーボードファイター(仮)	教育	デジタルメディア	未定
	★デジタルプラレール車両シリーズ② 在来特急セット	データ集	トミー	2,000円
年末予定	天城紫苑	AVG	サンソフト	未定
	3Dウルトラピンボール 2 クリープ・ナイト	ピンボール	シエラ・パイオニア	未定
	トロフィー・バス 2	フィッシング	シエラ・パイオニア	未定
	リップス・ザ・エージェント# 3 ～地球滅亡!?満期の日	デジタルブック	バンダイビジュアル	5,800円
96年予定	ルクソールの謎日本語版	AVG	インタープログ	未定
	ゲッツェンディーナー	ドラマ	ガイナックス	未定
	GE・TENIII(仮)	SLG	GE・TEN	未定
	New碁キチくんVer2.0	囲碁	G.A.M.	14,800円
97年1月予定	失われた文明～巨石文明への旅	エンターテインメント	富士通パレックス	6,600円
	おはなしのもり③	教育	マルチソフト	(予) 5,800円
冬頃予定	AICスピリッツ描き下ろし壁紙集	素材集	AICスピリッツ	未定
97年春頃予定	我流競馬Ver.2.0	競馬予想	スコープ	(予)12,800円
97年夏頃予定	ツタンカーメンの遺言	AVG	ウィザード	未定
97年予定	海をこえたら	AVG	WittyWolf	未定
	コックさんと大工さん	アクションパズル	WittyWolf	未定
	ファンタズム 2	AVG	シエラ・パイオニア	未定
未定	ボイスファン②	ボイス集	アスペクト	〈込〉 1,900円
	クリッククッキング③道場六三郎 ～家庭で作れる"みちば和食"の世界(仮)	教養	イマジニア	未定
	マルチメディア人体 「ダ・ヴィンチを救え!」	教育	NECインターチャネル	15,800円
	天国から来た男(仮)	SLG	エレクトリックシープ	未定
	幻想動物鑑	図鑑	広美	未定
	ソニック・ザ・ヘッジホッグ ザ スクリーンセーバー	スクリーンセーバー	セガ	(予) 3,800円
	ザークの大冒険～パターンを探せ	教育	富士通パレックス	6,600円
	チャガロンとでかけよう	教育	富士通パレックス	6,600円
	チャンアローン・ゴーズ・トゥ・プレイランド	教育	富士通パレックス	(予) 6,700円
	マジカルミュージックファクトリー	教育	富士通パレックス	(予) 6,700円
	マーティー アンド ザ トラブル ウィズ チーズ	教育	マクシス	未定

▼ハイブリッド

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
9月30日	佐内正史「純男」	写真集	インナーブレイン	2,000円
	高橋ジュンコ「Another Sight」	写真集	インナーブレイン	2,000円
10月4日	DEJIGシリーズ「SAFARI」	パズル	増田屋コーポレーション	3,980円
10月18日	DEJIGシリーズ「KYOTO」	パズル	増田屋コーポレーション	3,980円
10月30日	★中野愛子「デリシャス」	写真集	インナーブレイン	未定
	★早船ケン(仮)	写真集	インナーブレイン	未定
11月1日	DEJIGシリーズ「TIN TOYS」	パズル	増田屋コーポレーション	(予) 3,980円
11月14日	DEJIG KIDS(仮)	パズル	増田屋コーポレーション	3,980円
12月5日	DEJIGシリーズ「CHRISTMAS」	パズル	増田屋コーポレーション	3,980円
12月12日	DEJIG KIDS(仮)	パズル	増田屋コーポレーション	3,980円
97年1月中旬	CYLICA	教育	富士通パレックス	(予) 6,700円

▼Windows95対応ハイブリッド

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
10月4日	★図鑑おもしろ博士第3巻 昆虫3～チョウ・ガ編	教育	NECインターチャネル	4,800円
	★ぴあMAP Multi1996-1997	データベース	NECインターチャネル	7,800円
10月19日	カルロといっしょにABC	教育	日本IBM	2,800円
10月25日	左脳開発シリーズ⑦受験編 ミッション系私立有名小学校編	教育	イマジニア	12,800円
	★トム・カイトのゴルフレッスン	教養	NECインターチャネル	5,800円
	★VIVA!MuChaChas by LaVanda51	エンターテインメント	オラシオン／NECインターチャネル	1,800円
10月30日	★MY LITTLE LOVER INTERNET CD-ROM ALICE	エンターテインメント	東芝EMI／オラシオン	4,800円
10月31日	★シリーズ跡(Seki) 大地～タリム盆地・タクラマカン砂漠	写真集	トリワークス	3,800円
	★シリーズ跡(Seki) チベット～高原の民	写真集	トリワークス	3,800円
	★シリーズ跡(Seki) 人間仙境～桂林	写真集	トリワークス	3,800円
	★シリーズ跡(Seki) 万里の長城～悠久の史跡	写真集	トリワークス	3,800円
	★シリーズ跡(Seki) ヒマラヤ～青蔵高原の山々	写真集	トリワークス	3,800円
11月1日	★シルクロード百科図鑑	データベース	NECインターチャネル	7,800円
	★爆笑!英単テイメント第1巻	教育	NECインターチャネル	4,800円
	★爆笑!英単テイメント第2巻	教育	NECインターチャネル	4,800円
	★爆笑!英単テイメント第3巻	教育	NECインターチャネル	4,800円
	★AQUAZONE™ オプションディスク「エンゼルフィッシュ」	データ集	オープンブック9003	3,600円
	★AQUAZONE™ オプションディスク「クラウンローチ」	データ集	オープンブック9003	3,600円
	★AQUAZONE™ オプションディスク「ゼブラダニオ」	データ集	オープンブック9003	3,600円
	★AQUAZONE™ オプションディスク「ブラックシャーク」	データ集	オープンブック9003	3,600円
	★AQUAZONE™ オプションディスク「ブラックモーリー」	データ集	オープンブック9003	3,600円
	★AQUAZONE™ オプションディスク「ブルーエンペラー」	データ集	オープンブック9003	3,600円
	★AQUAZONE™ オプションディスク「ペンシルフィッシュ」	データ集	オープンブック9003	3,600円
	★AQUAZONE™ オプションディスク「ラミーノーズテトラ」	データ集	オープンブック9003	3,600円
	★AQUAZONE™ オプションディスク「レッドファントムテトラ」	データ集	オープンブック9003	3,600円
	★AQUAZONE™ オプションディスク「レッドプラティ」	データ集	オープンブック9003	3,600円
	ザ・レジデンツ・バッド・デイ・オン・ザ・ミッドウェイ	AVG	シナジー幾何学	5,800円
	百人一首	教養	富士通大分ソフトウェアラボラトリ	6,800円
	ワシタカ 日本の猛禽類	データベース	マルチソフト	5,800円
11月8日	★ひょっこりひょうたん島 かいぞくのまき Vol.3	エンターテインメント	NECインターチャネル	5,800円
	★フジテレビ本格料理の決定版 レシピの殿堂「クリック亭」3号店おもてなし料理館	データベース	NECインターチャネル	5,800円
11月14日	ミューズの果実 絵画と音楽の迷宮	画集	シンフォレスト	3,900円
11月15日	★ペーパーペコラVol.1 ペコラとロボペコラ	教育	NECインターチャネル	3,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
11月15日	ロストマヤ～古代マヤ文明の遺跡	教養	富士通パレックス	6,500円
11月21日	★おさかな図鑑第一集(仮)	図鑑	シンフォレスト	〈込〉 4,500円
	★おさかな図鑑第二集(仮)	図鑑	シンフォレスト	〈込〉 4,500円
	★ルーツ・オブ・アメリカvol.1 (仮)	写真集	シンフォレスト	3,900円
11月23日	★カルロとはっけん～いろんなかたち	教育	日本IBM	未定
	カルロとまもろうあんぜんルール	教育	日本IBM	2,800円
11月25日	★がんばれ!いぬちゃん せかいのたびへん	AVG	バンダイビジュアル	5,800円
11月27日	★コミックオンVOL.2	エンターテインメント	東芝EMI	未定
	DAHLIA Vol.2「青空画報」	エンターテインメント	東芝EMI	5,800円
11月28日	★犬がいる街～世界の国から(仮)	写真集	シンフォレスト	3,900円
	★宮沢賢治の「幻燈館」(仮)	写真集	シンフォレスト	3,900円
11月中旬	★AQUAZONE™ オプションディスク「ハーレクインフィッシュ」	データ集	オープンブック9003	3,600円
	★AQUAZONE™ MEKASIA# 3	データ集	オープンブック9003	3,600円
	ワンダー大陸オーストラリア	エンターテインメント	富士通パレックス	3,800円
	★テイオーの夢	エンターテインメント	マックザウルス	(予) 5,800円
11月下旬	一文字 武～双瞳の女王	AVG	サンソフト	9,800円
	★画本 宮沢賢治(1) 注文の多い料理店	絵本	ジャストシステム	未定
	★画本 宮沢賢治(2)やまなし	絵本	ジャストシステム	未定
	★愛と希望と勇気の占いカウントダウン	占い	富士通パソコンシステムズ	(予) 5,800円
	のりピーの「ともだち100人できるかな?!」語学編	教育	富士通パソコンシステムズ	(予) 5,500円
	イマジネーションステーション	教育	富士通パレックス	6,600円
11月予定	ポップショップvol.1	エンターテインメント	ITOCHU	未定
	アートコレクションシリーズ「小田卓司のモデルアートの世界」	写真集	エクシング	7,800円
	アートコレクションシリーズ「小松崎 茂」(仮)	画集	エクシング	7,800円
	シルバニアファミリー(仮)	絵本	エクシング	3,800円
	オベリスク ～プロジェクト・オスカーを遂行せよ!	AVG	NECインターチャネル	(予) 9,800円
	ガジェット～Past as Future	AVG	シナジー幾何学	未定
	ZEDDAS～ホラーツアー 2	AVG	シナジー幾何学	未定
	★ディズニーのアニメーション・ストーリーブック「トイ・ストーリー」	教育	ディズニー・インタラクティブ・ジャパン	未定
	★ディズニーのアニメーション・ストーリーブック「プーさんとはちみつ」	教育	ディズニー・インタラクティブ・ジャパン	未定
	おはなしのもり②	教育	マルチソフト	(予) 5,800円
	★ラッセンアイランド	エンターテインメント	リッツ・コンピュート	9,800円
秋頃予定	アニメ中学歴史	教育	アドウィン	未定
	ワンツーアニマル	教育	アドウィン	未定
	あさりよしとおCD-ROM画集「ヴィスタフカ」	画集	ガイナックス	未定
	一本木 蛮Dynamic CD-ROM「亜州漫帝」	画集	ガイナックス	9,800円
	SUEZEN CD-ROM画集	画集	ガイナックス	未定
	めるへんめーかーCD-ROM画集「不思議散歩」	画集	ガイナックス	8,800円
	和田慎二CD-ROM画集	画集	ガイナックス	9,800円
	世界の蝶～極彩色の妖精たち	図鑑	シー・ピー・セニット	7,800円
	沖縄諸島(仮)	写真集	シンフォレスト	3,900円
	オルカ物語(仮)	写真集	シンフォレスト	3,900円
	うるうるIII	絵本	太洋堂	(予) 5,800円
12月6日	ゴジラと仲間たち～かいじゅう島はおおさわぎ もじもじ大作戦!!	教育	MIZUKI	5,800円
12月12日	龍馬くん太平洋を渡る	教育	ナムコ	6,500円
12月21日	★カルロといこうせかいのくにぐに	教育	日本IBM	未定
	★カルロとたのしくからだのしくみ	教育	日本IBM	未定
12月30日	ビングとボンダの 愉快なミュージックファクトリ	教育	富士通パレックス	6,600円
12月下旬	パワーズ・オブ・テン インタラクティブ	教育	ダットジャパン	9,800円
12月予定	★ペーパーペコラVOL.2 ペコラにツノがはえた!?	教育	NECインターチャネル	3,800円
	★ペーパーペコラVOL.3 ペコラはアーティスト	教育	NECインターチャネル	3,800円
	★「アラジン」アクティビティ・センター	未定	ディズニー・インタラクティブ・ジャパン	未定
	★ティモンとプンバァのジャングルゲーム	未定	ディズニー・インタラクティブ・ジャパン	未定
	★はじめてのて・あ・み	エンターテインメント	富士通パソコンシステムズ	未定
	ピーターラビットと ベンジャミンバニーのおはなし	教育	マルチソフト	未定
96年予定	大塚康生CD-ROM画集	画集	ガイナックス	未定
	加藤洋之／後藤啓介CD-ROM画集	画集	ガイナックス	未定
	新谷かおるCD-ROM画集	画集	ガイナックス	未定
	ふくやまけいこCD-ROM画集「みけこちゃんふくやまけいこ展へ行く」	画集	ガイナックス	未定
	藤田幸久CD-ROM画集	画集	ガイナックス	未定
	真鍋譲治CD-ROM画集	画集	ガイナックス	未定
	水玉螢之丞CD-ROM画集「ウインドウの山奥で」	画集	ガイナックス	未定
	AMAZING JUNGLE スタンダード版	画集	バンダイビジュアル	5,800円
97年2月10日	ゴジラと仲間たち～かいじゅう島はおおさわぎ なぜなに?大進撃	教育	MIZUKI	5,800円
97年2月予定	★チャックジョーンズのピーターと狼	教育	NECインターチャネル	5,800円
	バンド魂	SLG	NECインターチャネル	未定
	オーシャンライフ～カリブ編	教養	富士通パレックス	8,500円
	★ピーターラビットのマスガーデン(仮)	教育	マルチソフト	未定
冬頃予定	★ジャンプスタート キンダーガーテン	教育	トミー	5,800円
	★ジャンプスタート セカンドグレード	教育	トミー	5,800円
	ジャンプスタート トドラー	教育	トミー	5,800円
	★ジャンプスタート ファーストグレード	教育	トミー	5,800円
	ジャンプスタート プリスクール	教育	トミー	5,800円
97年春頃予定	生命 第1巻	教養	NECインターチャネル	8,800円
	★フライトコマンダー	フライトSLG	グラムス	未定
97年予定	ウルトラマンと星空たんけん(仮)	教育	MIZUKI	5,800円
未定	シリコンスクリーム	AVG	NECインターチャネル	7,800円
	イエロー Colors of YELLOW	写真集	シンフォレスト	〈込〉 2,500円
	★南天の星座 ～夜空の美術館Vol.3 (仮)	写真集	シンフォレスト	3,900円
	ウジェット実験室	教育	富士通パレックス	6,600円
	オーシャンライフ～ミクロネシア編	教養	富士通パレックス	8,500円

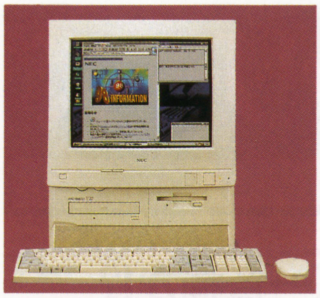
▼Windows95専用ハイブリッド

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
11月15日	失われた文明～巨石文明への旅	エンターテインメント	富士通パレックス	6,600円
11月22日	D-DAY	SLG	グラムス	9,800円
12月予定	スターリングラード	SLG	グラムス	9,800円
97年春頃予定	★オーバー ザ ライヒ	SLG	グラムス	未定

■発売中止が決定した作品……●ファーランドストーリー天使の涙(TGL)

■[Windows3.1]先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●エキスパート・クイズショー日本語版(誠和システムズ)未定●スライドショー セカンドコレクション(エーエムティーサヴァン)未定●SKI制服向上委員会2. 正義の味方参上!編(広美)未定●「占都物語」その1(アリアドネ メディア)秋頃●ダスト(エフツウ)10月●ふるさとむかしあそび・自然編(アクアシステム)8月下旬→9月15日[社名変更]●アイドル防衛隊ハミングバードデータベース(広美)9月27日／7,800円→アイドル防衛隊ハミングバードライブラリ[タイトル変更]10月／6,800円●ぴょこたんの1,2のさんすう大ぼうけん(日本システムサプライ)8月下旬→9月13日●サイレント・ノヴァ(風雅システム)9月→9月13日●ウイニングポスト2Plusパワーアップキット／withパワーアップキット(光栄)8月2日→8月23日●ウイニングポストwithパワーアップキット&ウイニングポスト2Plus withパワーアップキット(光栄)8月2日→8月23日●ジャングルマスター for Windows Ver.1.1(ありがた屋)9月27日→10月25日●死活大百科II for Windows(毎日コミュニケーションズ)9月下旬●ハイパーランド1動物の世界(富士通パレックス)9月6日→10月25日●Gタロット(マックザウルス)9月15日→10月15日

■[ハイブリッド]先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●チャドウィック～さらわれたタマゴを救え!(マルチソフト)10月4日●レッド Colors of RED(シンフォレスト)未定●メンローの大冒険～ミュージカルランドを救え(トミー)8月31日→10月中旬●ザークのアラスカ探検(インフィニシス)9月中旬→10月下旬●唯登詩樹・電脳画廊vol.1(ガイナックス)9月→10月●H(ガイナックス)9月→10月●ボイスグラフィーVol.1丹下 桜／Vol.2永島由子／Vol.3大野まりな(翔泳社)9月6日→9月13日●DEJIGシリーズ「AQUA WORLD」／「NEWYORK」(増田屋コーポレーション)9月12日→10月4日●電車だいすきプラレールワールド(トミー)9月20日→10月中旬●ポンキッキーズCD-ROM4巻パック(ジャストシステム)7月2日／5,800円→7月12日／19,800円●新世紀エヴァンゲリオン コレクターズディスクVol.4(ガイナックス)8月30日→9月13日●前田真三 丘の風景(シンフォレスト)9月12日→9月19日●ザーク バンドルパック(インフィニシス)9月中旬→10月下旬●中嶋美智代News, 96～プライベート・プロデューサー(ポニーキャニオン)Windows3.1／95 & Macintosh[対応機種変更]●ロンメル装甲師団1941(グラムス)9月下旬→10月18日●100万円クイズハンター(富士通パソコンシステムズ)Windows95 & Macintosh[対応機種変更]



PC-9801シリーズ
PC-9801 SERIES

スゴロク風RPG

ケイエスエス『イノセント・トゥアー』に注目

『イノセント・トゥアー』について正確に語るのはむずかしい。なにしろゲーム・システムはスゴロク風のボードゲームで，シナリオはファンタジーRPGという内容なのだ。プレイヤーはエルフ，黒騎士，バルキリーから1人を選び，怪物やアイテム，あるいは個別のイベントが配置されたマップ上を目的地に向かって進んでいく。しかし，誰かがさきに目的地に到達するとゲーム・オーバーになってしまうので，ほかの2人の妨害も必要になる。さまざまな魔法やアイテム，さらには直接攻撃を駆使して勝利をめざそう。

このゲームは育成SLG『メルクリウスプリティ』のスタッフが手掛けたというだけあって，ボードゲーム風の軽いシステムながら「神秘的」ともいえる独特な雰囲気を持っている。最近新作の少なくなったPC-9801だが，こういう良質な作品が発売されるのは喜ばしいことだ。　　(煌竜)

▲スゴロク風とはいえ，パラメータの設定やストーリーは本格的なRPGだ

ハードディスク専用，CPU386以上

ブランディッシュVT

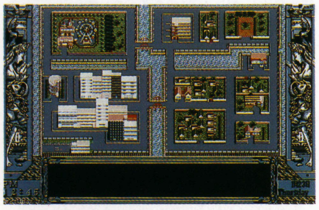
10／4　■日本ファルコム　■ARPG　■9,800円　■5,3.5'2HD,CD-ROM

『ブランディッシュ』のシステムを継承したクォーター・ビューのアクションRPG。数々のトラップや謎の仕掛けられた「神の塔」を舞台に，複数の主人公によるパラレル・ストーリーが展開される。

ハードディスク専用，CPU386以上

R·A·M1~NEW EVOLUTION

10／25　■P' PRO　■AVG　■9,800円　■3.5'2HD,CD-ROM



未来界のスーパーN·E·O（超進化細胞）計画を阻止すべく，主人公と相棒のRAMが活躍する，恋愛SLG的要素が強いAVG。マップを自在に歩きまわり，建物内で会話・行動するシステムを採用。

DataBase PC-9801シリーズ新作発売予定表

ファミリーソフトから『ボトムズ』『ガンダム0083』が発表された。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼PC-9801				
11月中旬	★装甲機兵ボトムズ～リアルバウト	SLG	ファミリーソフト	未定
11月予定	太平洋戦記(=)	SLG	ジェネラル・サポート	未定
秋頃予定	ハープーン2アルティメット(○=)	SLG	イマジニア	未定
12月上旬	★機動戦士ガンダム0083	SLG	ファミリーソフト	未定
12月予定	フォトジェニック(○)	AVG	サンソフト	8,900円
年末予定	ツァイメタ女	SLG	ANJIN	9,800円
96年予定	New碁キチくんVer2.0	囲碁	G.A.M.	14,800円
	時の伝説～フィアナの聖少女(※)	RPG	ジャパンホームビデオ	10,800円
未定	パチンコパッケージ#2(※)	パチンコ	エムズ・アン・ティーズ	未定
	エメラルドドラゴン外伝イッシュバーン戦記(+※)	RPG	グローディア	未定
	機甲装神ヴァルカイザーII	AVG	サイレンス	7,800円
	激闘！日清・日露海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	激闘！八八艦隊海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	あにまーじゃんアマゾン	麻雀	ソニア	(予) 8,800円
	EXCITINGみるく第2話	AVG	TAKERU	〈込〉1,500円
	EXCITINGみるく第3話	AVG	TAKERU	〈込〉1,500円
	遊演体空想遊戯シリーズVol.3～光と闇の伝説	ディスクマガジン	TAKERU	〈込〉2,900円
▼PC-9821(256色，CPU386以上が必要な作品)				
9月27日	インフェルノ(○)	SLG	イマジニア	9,800円
秋頃予定	ピンボール(仮)	ピンボール	ウィズ	未定
未定	エメラルドドラゴン	RPG	グローディア	未定

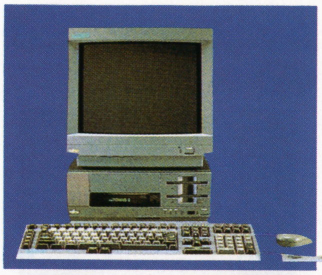
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●スターベアラーズ(コスモスコンピューター)未定●魔法千一夜(TAKERU)未定●囲碁IV(アスキー)未定●偽典・女神転生～東京黙示録(アスキー)未定●ウイニングポスト2Plusパワーアップキット／withパワーアップキット(光栄)8月2日→8月23日●ジャンプバグ(マインドウェア)8月下旬→9月7日

(※)……ハードディスク専用／(=)……PC-9801・9821／(+)……CPU386以上／(○)……CD-ROM
★……今月DataBaseに初登場した新作

X68000シリーズ
X68000 SERIES

Data Base X68000シリーズ新作発売予定表

発売日	タイトル／ジャンル／発売元／価格
未定	麻雀悟空 天竺／麻雀／シャノアール／9,800円
未定	あにまーじゃんX／麻雀／ソニア／9,800円
未定	プリンセスメーカー1／SLG／ニュー／14,800円



FM TOWNSシリーズ
FM TOWNS SERIES

TOWNS必携名作ソフト③

プリルラ

アーケードで一種独特の人気を誇ったこの作品は，ビングによって移植された。「時のネジ」を取りもどすために少年少女が魔法を使って敵と戦う，横スクロールのアクション……というとありがちに聞こえるが，すごいのはその映像センス。かわいく，どこかシュールなキャラクターたちがアクションをくり広げるさまは，一見の価値アリと保証しよう。

DataBase FM TOWNSシリーズ新作発売予定表

TOWNSでもWindows95が動くようになった。よろこばしいかぎりだ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
12月下旬	ぱらPARAパラダイス	SLG	ファミリーソフト	未定
96年予定	太平洋の嵐2	SLG	G.A.M.	12,800円
	New碁キチくん	囲碁	G.A.M.	14,800円
未定	麻雀悟空 天竺	麻雀	シャノアール	9,800円
	餓狼伝説2	対戦格闘	TAKERU	未定
	日本棋院の定石大事典 新装版	囲碁	電脳商会	19,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●囲碁シリーズCD版（G.A.M.）96年●餓狼伝説スペシャル(ジャパンホームビデオ)9月13日→9月20日

Macintoshシリーズ

MACINTOSH SERIES

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

大幅に顔ぶれが入れ替わった今月のランキング。トップはデジタル小説『シンカ』が獲得した。遅ればせながら『エーベルージュ』も3位に初登場。

順位	前回	タイトル / メーカー / ジャンル / 価格
1	↑前7位	シンカ日本語版 ●インタープログ ●エンターテインメント ●8,800円
2	前2位	INFO MAC VOL.8 インターフェイス付 ●パシフィックハイテック ●オムニバス ●3,689円
3	初登場	エーベルージュ ●富士通パレックス ●SLG ●9,800円
4	↑再登場	ガンダム タクティクス ●バンダイ・デジタル・エンタテインメント ●SLG ●5,800円
5	↑再登場	ミスト日本語版 ●インタープログ ●AVG ●12,800円
6	前5位	3Dウルトラピンボール完全日本語版 ●シエラ・パイオニア ●ピンボール ●9,800円
7	初登場	マックゲーム150+ボーナスパック2 ●MSDジャパン ●オムニバス ●5,800円
8	前1位	提督の決断III ●光栄 ●SLG ●12,800円
9	初登場	マックゲーム150+ボーナスパック1 ●MSDジャパン ●オムニバス ●5,800円
10	初登場	トランプワールド for Macintosh ●アスキー ●カードゲーム ●4,950円

※ランキング協力：ソフマップ

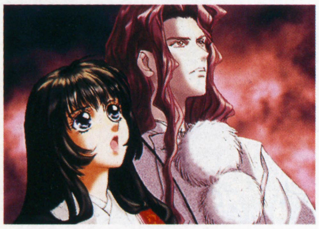
今月の新作 『ファンタズム』vsセーバー各種か!?

あいかわらずいろいろなジャンルのソフトが発売されているのだが，海外からの移植作品に秀作がそろっている。特筆すべきなのがCD-ROM7枚組という超大作になっている『ファンタズム』だ。海外ソフトのパワーを知るためにもいい作品だろう。

また，今月は妙にスクリーンセーバーが目立つ。原作をもとにしたものが大半だが，たんなるスクリーンセーバーにとどまらず，さまざまなオマケ機能を備えているものも多い。原作ファンなら，当然ながら要チェックだ。（煌竜）

平安魔都からくり綺談 其ノ一「序之章 火龍は吠えているか！」

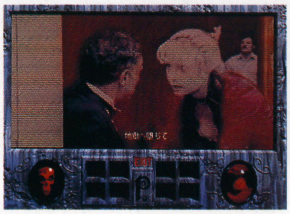
10／25 ■バンダイビジュアル ■デジタルコミック ■5,800円 ■CD-ROM



原作・監修を首藤剛志，キャラ&ビジュアル・デザインをいのまたむつみが担当するデジタルコミック。現実とはちょっとちがった平安時代，京の街を舞台に発明大好き少女・竹姫が活躍する。

ファンタズム

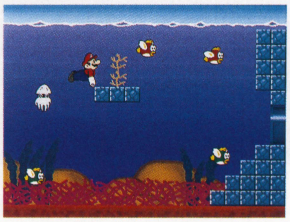
10／25 ■シエラ・パイオニア ■AVG ■11,800円（予価） ■CD-ROM（7枚組）



［海外から移植］CD-ROM7枚組の超大作ホラーAVG。狂暴化した夫をもとにもどすため，古びた洋館の秘密をさぐる。海外版の音声はそのままに，字幕を加えることで雰囲気を壊さず移植している。

スーパーマリオコレクション スクリーンセーバー

10／25 ■ユタカ ■スクリーンセーバー ■5,800円 ■CD-ROM



家庭用ゲーム機でおなじみのキャラクター，スーパーマリオが出演するスクリーンセーバー。6種類のモジュール，12枚の壁紙，デスクトップ・アクセサリー（電卓，時計）各3種類を収録している。

ピピン対応

シー・ソー・シー2 〜すきなところでえいたんご400

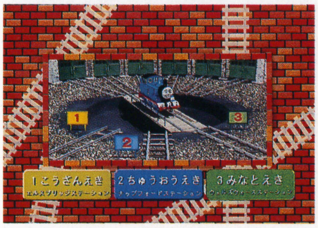
10／24 ■バンダイ・デジタル・エンタテインメント ■教育 ■3,800円 ■CD-ROM

街，遊園地，海岸など子どもの好きな場所16エリアで，ポップな音楽に乗せてアニメーションが展開する英語教育ソフト。ネイティブのニューヨーク・キッズとの対話方式でミニゲームを楽しめる。

ピピン対応

走って遊ぼう！きかんしゃトーマス

10／24 ■バンダイ・デジタル・エンタテインメント ■教育 ■3,800円 ■CD-ROM



子どもに人気のキャラクター・トーマスの運転士となり，ソドー島にちりばめられたクイズやイベントなどを楽しむエデュテインメント。駅から駅へ，楽しいムービーを見ながら移動ができる。

ピピン対応

MISS

10月 ■テイチク ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM

東欧の架空の国を舞台に，私立探偵が巨大な陰謀に巻き込まれていくハードボイルドAVG。リアルタイムで進行する会話を展開させることでストーリーが進む，独自のシステムを採用している。

アフターケア

よしもとスクリーンセーバー

7／12 ■ダイナウェア ■スクリーンセーバー ■4,900円 ■CD-ROM

吉本興業所属の8人の芸人が出演するソフト。ギャグを満載した三つのモジュールのほか，5種類のスタートアップ・スクリーン，アイコン集，九つのギャグのシステム・ビープ音などを収録。

アフターケア

リスニング・ゲームズ・ウィズ・イングリッシュ

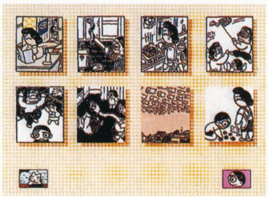
7／26 ■eigo Media ■教育 ■9,950円 ■CD-ROM

英語学習の基本であるリスニング能力を強化するためのソフト。音楽・映画・政治・旅行など，事実から収集された各トピックスをとおして力をつけていく。高校生〜社会人が対象。

アフターケア／ピピン対応

はれときどきぶた

8／9 ■バンダイ・デジタル・エンタテインメント ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM

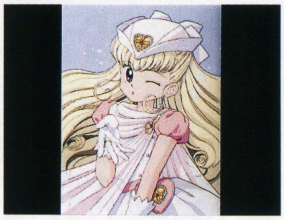


ミリオンセラーの絵本「はれときどきぶた」をCD-ROM化。日本語・英語の両方のモードで物語を楽しむことができる。英語の辞書機能も充実しており，本格的な英語学習も可能。

アフターケア

まるごとナースエンジェルりりかSOS

8／30 ■イナーブレイン ■スクリーンセーバー ■3,980円 ■CD-ROM



少女マンガ誌で連載されていた人気マンガを題材にしたスクリーンセーバー。セーバー，主人公ほか9人のキャラクター・ボイス集（決めゼリフもアリ），壁紙，アイコンなどを収録している。

アフターケア

The Star of TAKARAZUKA

8/30　■富士通パレックス　■エンターテインメント　■6,800円(税込)　■CD-ROM

宝塚歌劇団の魅力を，現在のスターを中心にした「スター・イン・スターズ」，名ステージ集「スター・オン・ステージ」，80年の歴史を追う「ヒストリー・オブ・スターズ」の3部構成で紹介する。

アフターケア

クリッククッキング②カルミネ ～これが本場イタリアの味だ！

8/30　■イマジニア　■教育　■5,800円　■CD-ROM

3件のレストランを経営する一流シェフのコッツォリーノ氏による，イタリア料理データベース。前菜，パスタからメインディッシュまで，厳選された25のメニューを動画中心で紹介している。

アフターケア

プラネット・タクシー

9/8　■ボイジャー　■教育　■4,500円　■CD-ROM

［海外から移植］太陽系や銀河系の星の運行や大きさ，スケールなどを，ハイウェイになぞらえて説明する教育ソフト。ビデオや写真を満載しており，ビジュアル・データベースとしても利用できる。

アフターケア

まるごとかんぺきパンダコパンダ

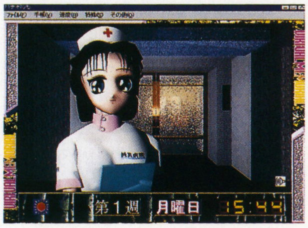
9/13　■インナーブレイン　■エンターテインメント　■6,400円　■CD-ROM

アニメ界の巨匠，宮崎　駿と高畑　勲のコンビによる往年の名作をテーマにしたソフト。スクリーンセーバーのほか，名場面集やクイズ，データベース，大塚康生インタビューなども収録している。

アフターケア／ピピン対応

バチャめも～バーチャルめもりある

9/20　■ガイアエンタテイメント　■SLG　■8,500円　■CD-ROM



三つの島を舞台に，12人の女の子との12週間の恋もようを描く恋愛SLG。背景の街・風景とキャラクターはすべて3Dレンダリングで描かれている。メッセージは声優によるフル音声で表現。

アフターケア

リトルモンスターがっこうへいく

9/21　■インタープログ　■教育　■9,800円　■CD-ROM

童話作家マーサーメイヤーの新作をパソコン化したソフト。アルファベットや数えかたのクラスに参加したり，内気な少女のヤリーと友情を深めたりできる。日・英・スペイン語に対応。

アフターケア

まるごと水色時代

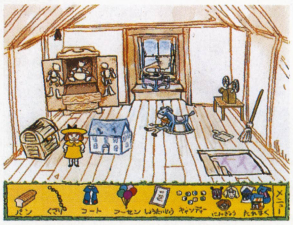
9/25　■インナーブレイン　■スクリーンセーバー　■3,980円　■CD-ROM

人気少女マンガをモチーフとして，描き下ろしモジュールのスクリーンセーバー，100枚以上の壁紙，音声データ，アイコン，MIDIデータ「あの頃のように」などを収録したソフト。

アフターケア

パリのマドレーヌ ～すてきなにんぎょうげき

9/27　■エレクトロニック・アーツ・ビクター　■教育　■4,800円　■CD-ROM

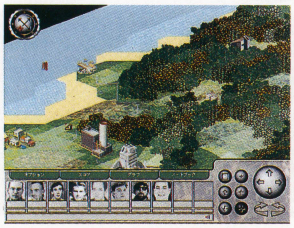


人形劇を開く過程をとおして，楽しみながらさまざまな能力を身につけていく教育用ソフト。さがしものゲーム，ミス・クラベルの教室，人形劇のステージ・デザインなど，5項目で学べる。

アフターケア

シムアイル

9/27　■マクシス　■SLG　■11,800円　■CD-ROM

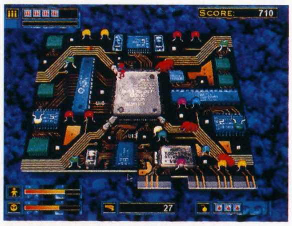


［海外から移植］開発チームのリーダーとして島を開発するエコロジカルSLG。島に生息する動植物の生態や経済発展の状況に気をくばりつつ，自分の理想の島を作りあげていく。シナリオ数は24。

アフターケア

クリック&プレイ

9/30　■富士通パレックス　■ツール　■8,800円(税込)　■CD-ROM



［海外から移植］オリジナルのゲームが作成できるゲーム・コンストラクション・キット。アイコンを多用したカンタン操作がウリ。10数種類のサンプル・ゲームが付属されている。

アフターケア

100 GOLD FINGERS

9/30　■富士通パレックス　■エンターテインメント　■4,800円　■CD-ROM

［Windowsから移植］現代を代表する10人のジャズ・ピアニストによる夢の競演コンサートを収録。12曲のスタンド・ナンバーが楽しめるほか，その技巧やコード進行の解説が見られる。

アフターケア

マラソン2～デュランダル 攻略本バンドルセット

9/13　■アテイン　■3Dアクション　■オープンプライス　■CD-ROM

［海外から移植］360度自在に動きまわり，視点を変えられる同名ゲームに，CD-ROMつきの攻略本を添付。クリア方法や高度な裏技，プレイモードの変更ユーティリティなどを収録している。

DataBase Macintoshシリーズ日本語版新作発売予定表

実写映像を使った電車運転SLG『トレインシミュレータ』の新作は相模鉄道がテーマ。来月には，発表後長らく延期されていた『サイレントメビウス』のAVGが発売される。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
9月27日	ひょっこりひょうたん島 海賊の巻Vol. 2	エンターテインメント	NECインターチャネル	5,800円
10月18日	★マルチソフト バリューパックMac(仮)	オムニバス	マルチソフト	(予) 9,800円
10月24日	アンパンマンと遊ぼう I (PA)	教育	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	3,800円
	ウルトラマン デジタルボードゲーム(PA)	ボードゲーム	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	5,800円
10月予定	ディグ日本語版	AVG	マイクロマウス	9,800円
11月1日	★キネマ旬報シネマデータベース アジア・ヨーロッパ編	データベース	NECインターチャネル	8,500円
	★名作街道シリーズ クラシックランドVol. I	エンターテインメント	PSD	5,800円
	世界の車窓から[IV]イギリス編	エンターテインメント	富士通パレックス	6,800円
	チューンランドVer. 2	教育	富士通パレックス	8,800円
11月21日	★MA・RI・A～人形館の呪い	エンターテインメント	ポニーキャニオン	9,800円
11月22日	★名作街道シリーズ クラシックランドVol. II	エンターテインメント	PSD	5,800円
11月25日	★H.R.ギーガー スクリーンセーバー	スクリーンセーバー	バンダイビジュアル	4,800円

(PA)……ピピン対応／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
11月25日	サイレントメビウス ～アリス・リデル	AVG	バンダイビジュアル	9,800円
11月29日	ゲーム日本史 ～革命児・織田信長	教育	光栄	7,800円
	★提督の決断III withパワーアップキット	SLG	光栄	15,800円
	★提督の決断IIIパワーアップキット	ユーティリティ	光栄	6,800円
11月中旬	★エンデバー ～日本宇宙飛行士の軌跡	エンターテインメント	毎日コミュニケーションズ	〈込〉 3,800円
11月下旬	音楽の散歩道	エンターテインメント	富士通パレックス	(予) 6,500円
	世界の車窓から[V] 世界の豪華列車	エンターテインメント	富士通パレックス	6,800円
	★Putle Story	AVG	毎日コミュニケーションズ	4,800円
11月予定	アビューズ日本語版	アクション	アテイン	オープンプライス
	銀河英雄伝説スクリーンセーバーVol. 2 for Macintosh	スクリーンセーバー	ボーステック	5,800円
	ぷよぷよ for Macintosh	アクションパズル	ボーステック	7,800円
	ウェアウルフ VSコマンチ 2 日本語版	フライトSLG	マイクロマウス	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
秋頃予定	スカル・クラッカー	アクション	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	未定
12月上旬	★名作街道シリーズ クラシック音楽カレンダー1997	エンターテインメント	PSD	5,800円
12月予定	アフターライフ日本語版	SLG	マイクロマウス	9,800円
年末予定	リップス・ザ・エージェント#3 ～地球滅亡!?満期の日	デジタルブック	バンダイビジュアル	5,800円
	★トレインシミュレータ相模鉄道	SLG	ポニーキャニオン	5,800円
96年予定	ルクソールの謎日本語版	AVG	インタープログ	未定
	ゲッツェンディーナー	ドラマ	ガイナックス	未定
	GE・TENIII(仮)	SLG	GE・TEN	未定
	ブルーサンゴ(PA)	エンターテインメント	ジャイロ	未定
	ガンダム バーチャルモデラー(PA)	エンターテインメント	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	(予) 5,800円
	オルセー美術館(仮)	データベース	フジテレビ/インフォシティ	未定
	サンディエゴ号の財宝	データベース	フジテレビ/インフォシティ	未定
97年2月予定	実機パチスロシミュレーター 2 for Mac	パチスロ	ネクストン	9,800円
冬頃予定	ゲーム日本史 ～天下人・秀吉と家康	教育	光栄	7,800円
	★ダークハンター(上)異次元学園	教育	光栄	8,800円
97年春頃予定	デスクトップライフII	SLG	オープンブック9003	未定
	★ダークハンター(下)妖魔の森	教育	光栄	8,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
97年春頃予定	我流競馬Ver.2.0	競馬予想	スコープ	(予)12,800円
97年予定	ハート オブ ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	SDガンダムウォーズ	SLG	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	5,800円
未定	ふるさとむかしあそび	エンターテインメント	アクアシステム	6,800円
	クリッククッキング③道場六三郎 ～家庭で作れる"みちば和食"の世界(仮)	教養	イマジニア	未定
	ワード・ゲームズII	教育	eigo Media	9,950円
	モビルスーツガンダム0079(PA)	エンターテインメント	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	未定
	ザークの大冒険 ～パターンを探せ	教育	富士通パレックス	(予) 6,700円
	マーティー アンド ザ トラブル ウィズ チーズ	教育	マクシス	未定

■発売中止が決定した作品……●クエスト・フォー・フェイム(BMGビクター)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ハゲマルドン(セキサス)未定●スライドシュー セカンドコレクション(エーエムティーサヴァン)未定●けろっぴ デイ ホッパー(メガ・ウェブ)9月下旬●「占都物語」その1(アリアドネ メディア)秋頃●クローン・レンジャー(サイバーアーツ)9月10日→9月15日●マラソン～インフィニティ(アテイン)秋頃→10月下旬●フライトアンリミテッド(エレクトロニック・アーツ・ビクター)9月20日→11月22日●Gタロット(マックザウルス)9月15日→9月24日●LULU(アリアドネメディア)9月13日→10月24日

ピピンアットマーク

PIPPIN ATMARK専用

アフターケア

ショックウェーブ

7/5 ■バンダイ・デジタル・エンタテインメント ■3Dシューティング ■6,800円 ■CD-ROM

[海外から移植] ハリウッドの俳優たちを起用したドラマシーンと、3D技術を駆使したシューティング・シーンを合成したゲーム。迫りくるエイリアンの宇宙船と、壮絶な空中戦をくり広げる。

DataBase ピピンアットマーク新作発売予定表

テイチクの『MISS』はMacとピピンの両対応ソフトになった。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
秋頃予定	卒業R ～グラデュエーションリアル	SLG	バンダイビジュアル	5,800円
96年予定	ラインの黄金	教育	メディア・ファイブ	7,800円
97年2月予定	実機パチスロシミュレーター 2 For Pippin	パチスロ	ネクストン	9,800円
未定	クローン・レンジャー	AVG	サイバーアーツ	7,800円
	誕生	SLG	バンダイビジュアル	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ぽのぐらし(アミューズ)未定●ドン・キウォーク(メディア・ファイブ)夏頃

DOS/Vパソコン

PERSONAL COMPUTER FOR DOS/V

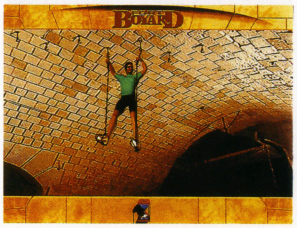
今月の新作

今月は縮小と相成ったDOS/Vパソコンのコーナーだが，今後の発売予定はまだまだ少なくない。とりあえず今月だが，『フォート・ボヤード』は一種のパズル＆ミニゲーム集。手軽なゲームが好きな人にオススメ。『Z』はヒット作『コマンド＆コンカー』に似たゲームで，融通のきくゲーム・システムとちょっとコミカルな雰囲気が特徴だ。

アフターケア

フォート・ボヤード

9/27 ■ヴァージンインタラクティブ ■パズル ■9,800円 ■CD-ROM

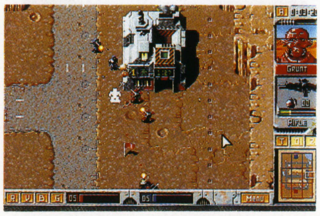


[海外から移植] フランスの人気テレビ番組を題材としたAVG風パズル。フォートレス要塞島に眠る財宝を手に入れるため，タイプもさまざまな20種類以上のパズルやミニゲームに挑戦する。

日本語マニュアル付

Z (Z)

10/18 ■ヴァージンインタラクティブ ■SLG ■12,800円 ■CD-ROM



とある惑星のロボットが，互いの領土の拡張のために戦うリアルタイム戦術級SLG。敵を倒すとその武器や乗り物を奪えたりするなど，行動の幅も広い。通信で4人までの対戦が可能。

DataBase DOS/Vパソコン日本語版新作発売予定表

クォーター・ビューのアクション・ゲーム『CRUSADER』の続編が登場している。『NATO FIGHTERS』は『ADVANCED TACTICAL FIGHTERS』の追加ミッション集。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼日本語版ソフト				
10月下旬	TFX EF2000日本語版	フライトSLG	イマジニア	未定
10月予定	★F22ライトニング	フライトSLG	マイクロマウス	9,800円
11月下旬	シムアイル	SLG	マクシス	12,800円
秋頃予定	ピンボール(仮)	ピンボール	ウィズ	未定
	卍PSY幽記	RPG	PSD	9,800円
12月予定	★アーマード・フィスト2	フライトSLG	マイクロマウス	9,800円
97年予定	ハート オブ ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
未定	CRWメタルジャケット	SLG	ウィズ	未定
	アドバンスド・タクティカル・ファイターズ	フライトSLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円
	激闘！欧州海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	激闘！ソロモン海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	麻雀悟空 天竺	麻雀	シャノアール	9,800円

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼日本語マニュアル付ソフト				
10月11日	★CRUSADER:NO REGRET	アクション	エレクトロニック・アーツ・ビクター	6,800円
10月18日	★NATO FIGHTERS	シナリオ集	エレクトロニック・アーツ・ビクター	6,800円
10月25日	★MADDEN NFL97	フットボール	エレクトロニック・アーツ・ビクター	6,800円
10月中旬	★MASTER OF ORION II	SLG	メディアクエスト	8,800円
11月22日	★NETWORK Q RAC RALLY CHAMPIONSHIP	レーシング	イマジニア	9,800円
97年春頃予定	EUROPEAN AIR WAR	フライトSLG	メディアクエスト	8,800円

■発売中止が決定した作品……●ファーランドストーリー伝記～アーク王の遠征(TGL)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●イレブンスアワー(ビクター/ビクターソフト)未定●タイムコマンドー(ヴァージンインタラクティブ)8月下旬→8月30日●サイベリア2～復活(ヴァージンインタラクティブ)8月下旬→8月30日●ディグ日本語版(マイクロマウス)9月→9月4日

ニンテンドウ64

NINTENDO64

HOT 3

今月の売れ筋ソフト

相変わらず『マリオ64』が圧倒的な強さで首位に。来月には『ウエーブレース64』が参戦するぞ。

順位	前月	タイトル
1	前1位	スーパーマリオ64 ●任天堂 ●アクション ●9,800円
2	前2位	パイロットウイングス64 ●任天堂 ●フライトSLG ●9,800円
3	前3位	最強羽生将棋 ●セタ ●将棋 ●9,800円

ヒーロー登場

ハドソンがはなつ期待の対戦格闘

今月紹介するのは，早くもニンテンドウ64の新タイトルを数本発表しているハドソンの『デュアルヒーローズ』だ。

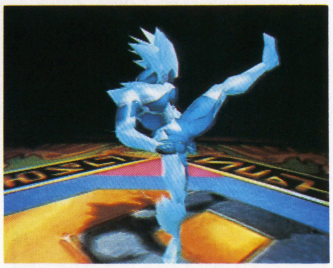
ゲーム内容などのくわしい情報はまだ明らかになっていないが，紹介している3点の画面写真を見てもわかるように，ポリゴンで描かれたキャラクターによる3D対戦格闘ゲームのようだ。公開されているのは，戦隊もののヒーローといったカンジのキャラクターと，いかにも悪者そうな雰囲気のするキャラクターの2人。非常に個性豊かなキャラ・デザインと言える。それもそのはず，「ゼイラム」などで活躍中の雨宮慶太がデザインを担当しているのだ。

また，グラフィックにも目を見はるものがある。背景こそ入っていないものの，映像の美しさはニンテンドウ64のソフトの中でもトップクラスだろう。

まだまだ開発段階での状況しかお伝えできないのが残念だが，来年の発売に向けて，期待が持てる作品だ。　　　（白川大輔）

デュアルヒーローズ

■ハドソン　■対戦格闘
■価格未定　■97年発売予定



▲このキャラが主人公？　「2人のヒーロー」という意味のタイトルも気になる……
▶キック系の攻撃らしい。ダイナミックな動きだ。必殺技はどうなる？

リアルさを追求

ニンテンドウ64でプレイするJリーグ・サッカー

今月はもう1本紹介しよう。その名も『JリーグLIVE64』。Jリーグ公認のサッカー・ゲームだ。96年度の最新データにもとづいた全16クラブの選手たちが，すべて実名で登場するぞ。従来のサッカー・ゲームにくらべ，とにかくリアルさを追求しているのが特徴。ポリゴンで描かれた選手やスタジアムの比率までもがリアルに再現されているのだ。実際のJリーグ・サッカーを観戦しているような錯覚にとらわれてしまうぞ。スポーツ・ゲームには定評のあるEAVだけに，こちらも期待大だ。

◀視点変更などの機能も充実している

◀選手たちは，3Dスティックで操作する
▶360度，好きな方向に動けるぞ

JリーグLIVE64

■エレクトロニック・アーツ・ビクター　■サッカー
■価格未定　■発売日未定

DataBase

ニンテンドウ64新作発売予定表

11月下旬に行なわれる初心会にあわせて，来月以降に未発表タイトルが一挙に登場しそう。具体的なタイトルはまだ未定だが，ナムコと光栄が正式に参入を発表した。『Cu-On-Pa』は発売延期に。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
10月予定	スターウォーズ：シャドウ・オブ・エンパイア	3Dシューティング	任天堂	9,800円
	テトリスフィアー	アクションパズル	任天堂	9,800円
11月22日	ワンダープロジェクトJ 2 ～コルロの森のジョゼット	AVG	エニックス	9,800円
11月29日	栄光のセント・アンドリュース（仮）	ゴルフ	セタ	9,800円
11月予定	ゴールデンアイ　007（仮）	3Dシューティング	任天堂	9,800円
	ブラストコープス（仮）	アクション	任天堂	9,800円
	ボディハーベスト（仮）	アクション	任天堂	9,800円
	マリオカート64（仮）	レーシング	任天堂	9,800円
秋頃予定	超空間ナイター　プロ野球キング	野球	イマジニア	未定
	ワイルドチョッパーズ	シューティング	セタ	未定
12月予定	ブレードアンドバレル	3Dシューティング	ケムコ	未定
	実況Jリーグパーフェクトストライカー	サッカー	コナミ	未定
	麻雀MASTER	麻雀	コナミ	未定
	F-ZERO64（仮）	レーシング	任天堂	9,800円
	カービィのエアライド（仮）	アクション	任天堂	9,800円
	クライマー（仮）	アクション	任天堂	9,800円
	ゴルフ（仮）	ゴルフ	任天堂	9,800円
	スターフォックス64（仮）	3Dシューティング	任天堂	9,800円
	バギーブギー（仮）	アクション	任天堂	9,800円
	ヨッシーアイランド64（仮）	アクション	任天堂	9,800円
年末予定	ゼルダの伝説64（仮）	未定	任天堂	未定
96年予定	テュロック～ダイナソーハンター	シューティング	アクレイムジャパン	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
97年2月予定	実況パワフルプロ野球 4	野球	コナミ	未定
冬頃予定	ダイナマイトサッカー（仮）	サッカー	イマジニア	未定
97年春頃予定	マルチレーシング（仮）	レーシング	イマジニア	未定
	ドラえもん（仮）	アクション	エポック社	未定
	がんばれゴエモン 5 ～ネオ桃山幕府の踊り	アクション	コナミ	未定
97年予定	デュアルヒーローズ	対戦格闘	ハドソン	未定
	ボンバーマン64（仮）	アクション	ハドソン	未定
未定	★JリーグLIVE64	サッカー	エレクトロニック・アーツ・ビクター	未定
	実況ゴルフトーナメント'97（仮）	ゴルフ	コナミ	未定
	REV LIMIT（仮）	レーシング	セタ	未定
	カメレオン・ツイスト	アクション	日本システムサプライ	未定
	クリエイター（仮）	エンターテインメント	任天堂	未定
	MOTHER 3（仮）	RPG	任天堂	未定
	マリオRPG 2（仮）	RPG	任天堂	未定
	金田一少年の事件簿（仮）	未定	ハドソン	未定
	パワーリーグ64（仮）	野球	ハドソン	未定
	★ミッション・インポッシブル	AVG	ビクター／パック・イン・ビデオ	未定
	X-SW I ～開発コード（仮）	シューティング	ビデオシステム	未定
	麻雀（仮）	麻雀	ビデオシステム	未定
	ヒューマングランプリ In Formular I　The New Generation	レーシング	ヒューマン	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●Cu-On-Pa（クオンパ）（T＆Eソフト）9月→未定

セガサターン

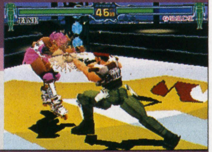
SEGASATURN

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

前評判の高かった『バイパーズ』が初登場トップを飾り，セガのポリゴン対戦格闘3作が同時ランクインをはたした。6位には『パンツァードラグーンツヴァイ』が復活。

1 ファイティングバイパーズ
初登場
●セガ
●対戦格闘
●6,800円

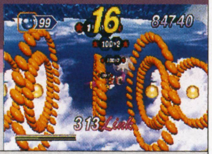


2 同級生～if
初登場
●NECインターチャネル
●AVG＋RPG
●7,800円

3 アルバートオデッセイ外伝 レジェンド・オブ・エルディーン
初登場
●サンソフト
●RPG
●6,500円

4 バーチャファイターキッズ
前3位
●セガ
●対戦格闘
●5,800円

5 ナイツ～into dreams…
前1位
●セガ
●アクション
●5,800円



6 パンツァードラグーン ツヴァイ
↑再登場
●セガ
●3Dシューティング
●5,800円

7 デカスリート
前2位
●セガ
●アクション
●5,800円

8 バーチャファイター2
↑前9位
●セガ
●対戦格闘
●6,800円

9 神秘の世界エルハザード
初登場
●パイオニアLDC
●AVG
●6,900円

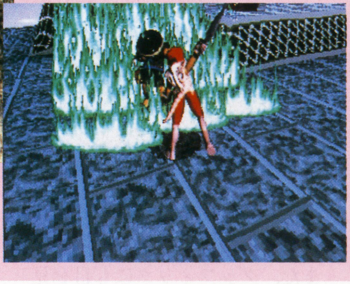
10 グレイテストナイン'96
前5位
●セガ
●野球
●5,800円

英雄譚ふたたび　崖に荒野に，道なき道を駆け抜けろ！

昨年の夏に発売された，タクティカルRPG『リグロード サーガ』。立体マップ上でのアツいバトルに鮮烈な印象を受けたこのゲームの続編が，ついに登場するぞ。時はリグロード戦役から百数十年後。突然攻め入ってきた魔導国家カダールを相手に，かつての英雄たちの子孫が立ち向かう物語だ。

最大の特徴である立体バトルも，前作から大きくパワーアップ。多彩なカメラワークや自由に回転できるマップなどで，より効果的な演出が楽しめる。また，「スキルシステム」もパワーアップ。技が200種類以上に増えたのだ。この大幅なスケール・アップは，手ごたえ十分だ！　（山田真也）

リグロード サーガ2
■セガ　■SLG＋RPG
■5,800円　■11月8日発売予定



▲マップを回転させて，死角にいる敵を確認する。戦略におおいに役立つぞ
▶スキルは1.5倍にも増加した。特殊技能を利用して，敵を一刀両断だ！

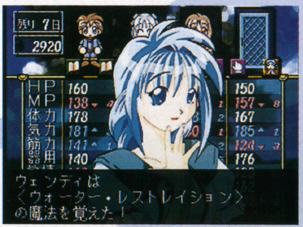
▶豊富なキャラの織りなす物語が，新たな伝説を作り上げる

今月の新作

年末を前にしてか，いつもよりも新作の本数はやや少なめ。それでも『ルナ』『マスター・オブ・モンスターズ』といった大作がひかえているぞ。また，名作シューティングの移植作『BATSUGUN』は，オリジナルを知らない人にこそゼヒ楽しんでほしい。趣向のちがった麻雀ゲーム3作も，それぞれに独自のおもしろさがあり，どれもオススメだ。

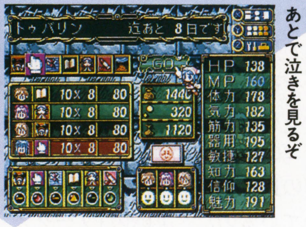
エターナルメロディ

10／4　■メディアワークス　■SLG
■5,800円　■CD-ROM



『ウィザーズハーモニー』の制作スタッフによる育成SLG。洞窟に眠る魔宝をもとめ，仲間の女の子を育成しながら旅をし，ライバルよりさきに魔宝を獲得する。ダンジョン内はすごろく方式で移動。

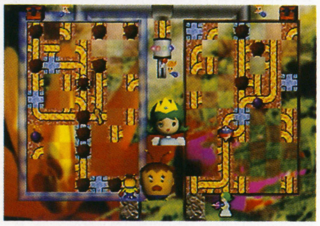
▶特徴あるキャラクターが大きな魅力の一つ。どの女の子を仲間にする？



◀洞窟にたどり着くまでに仲間を成長させなければ，あとで泣きを見るぞ

ゲームウェアVol.3

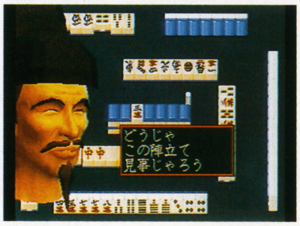
10／4　■ゼネラル・エンタテインメント　■ディスクマガジン
■1,980円　■CD-ROM



手軽に楽しめるゲームが盛り込まれた，同名ディスクマガジンの最新号。Vol.1で高い支持を得た『エジホン』が，連載ゲームとして復活。不条理デジタルコミック『お兄さん』も新連載される。

麻雀大会II Special

10／4　■光栄　■麻雀
■6,800円　■CD-ROM



［スーパーファミコンから移植］ノストラダムスや豊臣秀吉など，歴史上の人物23名と卓を囲む麻雀ゲーム。表情がポリゴン化され，思考ルーチンも強化された。個性的な相手と対局できる。

アンジェリークSpecial プレミアムBOX

10／4　■光栄　■SLG
■8,800円　■CD-ROM

圧倒的な人気を誇るSLGの特別限定ボックス。特製ピクチャーCD仕様ソフトのほか，由羅カイリ描き下ろしイラストのジグソーパズル，文具&ポストカードセットといったグッズを同梱している。

ウイニングポスト2プログラム'96

10/4 ■光栄 ■競馬SLG ■6,800円 ■CD-ROM

同名競馬SLGの'96年度版。JRAの新レース・プログラムを採用しており，最新のレースが楽しめる。プレイ中に育てた馬を競わせるウイニングカップ・キャンペーンもあわせて開催される。

マイティーヒット

10/10 ■アルトロン ■ガンシューティング ■5,800円 ■CD-ROM

20種類以上ものミニゲームが詰め込まれたガン・シューティング。バーチャガンに対応しており，人形のキャラとともに集中力や記憶力，早撃ちなどの能力が試される各種ステージに挑戦する。

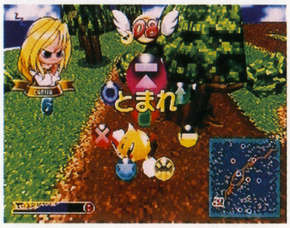
ブレインデッド13

10/10 ■ココナッツジャパンエンターテインメント ■アクション ■6,500円(予価) ■CD-ROM

［海外から移植］電気修理屋の主人公・ランスが，Dr.ボン・クラーの屋敷の中でユーモラスに奮闘するインタラクティブ・アニメ。台所や図書館など，計11のステージを縦横無尽に突き進んでいく。

パップ・ブリーダー

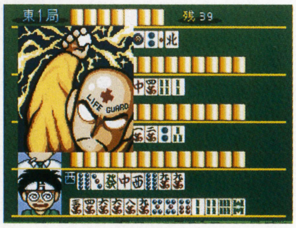
10/18 ■サイ・メイト ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM



意志を持った動物型天使のパップを，育成しながら誘導してイベントを攻略する，一風変わったSLG。ペットを育てる感覚で，プレイヤーはパップが正しく行動するよう導かなければならない。

ぎゅわんぶらぁ自己中心派 〜トーキョーマージャンランド

10/18 ■ゲームアーツ ■麻雀 ■6,800円 ■CD-ROM



［メガドライブから移植］片山まさゆき原作のマンガの人気キャラ56名が登場する麻雀ゲーム。ツキありモードでは，ハデな対局が楽しめる。東京ベイにある"東京マージャンランド"が対戦の舞台。

マスター・オブ・モンスターズ ネオ・ジェネレーション

10/25 ■東芝EMI ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM

［パソコンから移植］ファンタジー世界を舞台とした，名作SLGのバージョン・アップ版。モンスターを進化・合体・融合させ，より強いユニットの作成が可能になった。マップは立体的な三層構造。

▶原作はシステムソフトが発売していた。モンスターを召還・指揮するSLGだ

◀ストーリー・モードや2P対戦モードもある。エディット機能も付属

シェルショック

10/25 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■3Dシューティング ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］近未来の世界を舞台に，プロ・バスケットボール選手風の傭兵たちが，タンクに乗って暴れまわる3Dシューティング。BGMには，アメリカのラップ・アーティストを起用している。

ズープ

10/25 ■メディアクエスト ■アクションパズル ■4,800円 ■CD-ROM

四方から攻めてくる敵をビームで撃ち，中央エリアを守るというパズル。自分のブロックの色をうまく変えながら，同じ色のブロックをビームで撃っていく。同色の1列を全滅させれば高得点に。

ルナ〜シルバースターストーリー

10/25 ■角川書店 ■RPG ■6,800円 ■CD-ROM

メガCD用ソフト『ルナ〜ザ・シルバースター』をリメイクしたRPG。キャラや世界観を継承しつつ，シナリオなどを大幅に変更・追加している。プログラムは日本アートメディアが担当。

▶前作同様，キャラ・デザインは窪岡俊之が担当。独特の雰囲気はそのままだ

◀新キャラクターなども登場し，メガCD版とはまたちがった展開が見られる

モデム対応

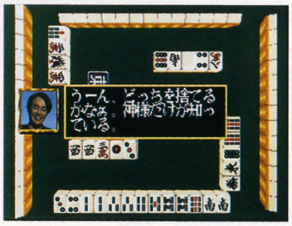
ワールドシリーズベースボールII

10/25 ■セガ ■野球 ■5,800円 ■CD-ROM

『グレイテストナイン'96』をもとにしたメジャーリーグ・ゲーム。実名28チーム，約900人の選手を登録，英語による実況やオルガンの効果音楽などで本場の雰囲気が味わえる。通信対戦に対応。

本格四人打ち芸能人対局麻雀 TheわれめDEポン

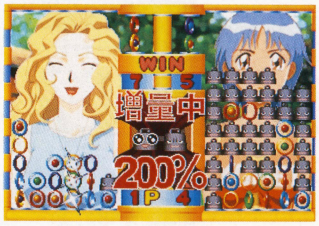
10/上 ■ビデオシステム ■麻雀 ■7,800円(予価) ■CD-ROM



フジテレビの深夜で好評を博した，芸能人による麻雀トーナメント番組をゲーム化。実名の芸能人10名と麻雀対局できるほか，テレビ同様の構成で芸能人どうしの対局を観戦することもできる。

RENSA〜恋鎖　通常版

10/下 ■シグナルライト ■アクションパズル ■5,800円 ■CD-ROM



落ちものパズルに恋愛SLGの要素を加えたゲーム。個性的な5人の女の子からパートナーを選び，ほかの女の子と対戦していく。ルールは連鎖を組むと相手を妨害できる，オーソドックスなタイプ。

怪盗セイント・テール

10月 ■トミー ■AVG ■6,800円(予価) ■CD-ROM

テレビアニメなどで人気の同名マンガの世界を体験できるAVG。完全オリジナル・ストーリー全7話と8種類のミニゲーム（対戦も可能）が楽しめる。アニメと同じ声優陣を起用した。

BATSUGUN

10月 ■バンプレスト ■シューティング ■5,800円(予価) ■CD-ROM

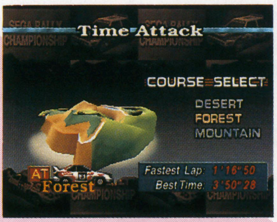
［アーケードから移植］東亜プラン最後の作品となった名作シューティングを完全移植。3種類の自機と6人のキャラ，パワーアップが持続するレベルアップ・システムなど，独自の要素が満載。

アフターケア／モデム対応

セガラリー・チャンピオンシップ・プラス

9／20 ■セガ ■レーシング ■5,800円 ■CD-ROM

［アーケードから移植］市街地やダートコースを駆け抜ける，人気の『セガラリー』のモデム通信対戦対応バージョン。従来の『セガラリー』に，通信対戦用のオリジナル・コースが追加されている。



▶トヨタとランチアの全面協力により，本物そのものの追加でラリーを再現

◀XBAND使用でいつでも通信対戦が可能。アツいバトルが展開されるぞ！

アフターケア

奥寺康彦の世界をめざせ！サッカーキッズ入門編

9／27 ■富士通パレックス ■教育 ■4,800円 ■CD-ROM

初心者や子どもを対象にしたサッカー教育ソフト。ムービーなどを使い，サッカーの基本的な動きやテクニック，戦術などをわかりやすく解説する。監修には奥寺康彦があたっている。

DataBase セガサターン新作発売予定表

「SEGA AGES」シリーズの新作が2本登場。『ファンタジーゾーン』と，『ペンゴ』など名作4タイトルをまとめたソフトだ。『ルナ』関連の新作も発表された。『ユナSS(仮)』は正式にシリーズ第3弾と決定。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
11月1日	セクシーパロディウス	シューティング	コナミ	5,800円
	LULU	絵本	セガ	4,800円
	伝説のオウガバトル	SLG	リバーヒルソフト	5,800円
11月8日	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 (RAM)	対戦格闘	SNK	5,800円
	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 (RAMカートリッジ同梱版)	対戦格闘	SNK	8,800円
	リグロードサーガ2	SLG+RPG	セガ	5,800円
11月15日	フィスト	対戦格闘	イマジニア	6,800円
	デジタルピンボール ネクロノミコン	ピンボール	KAZe	5,800円
	ステークスウィナー ～GⅠ完全制覇への道	競馬	ザウルス	(予) 5,800円
	DX日本特急旅行ゲーム	ボードゲーム	タカラ	5,800円
	風水先生	SLG	HAMLET	5,800円
11月22日	AQUAZONE™ for SEGASATURNオプションディスク「エンゼルフィッシュ」	データ集	オープンブック9003	(予) 2,000円
	AQUAZONE™ for SEGASATURNオプションディスク「クラウンローチ」	データ集	オープンブック9003	(予) 2,000円
	AQUAZONE™ for SEGASATURNオプションディスク「ブラックモーリー」	データ集	オープンブック9003	(予) 2,000円
	AQUAZONE™ for SEGASATURNオプションディスク「ブルーエンペラー」	データ集	オープンブック9003	(予) 2,000円
	AQUAZONE™ for SEGASATURNオプションディスク「ラミーノーズテトラ」	データ集	オープンブック9003	(予) 2,000円
	★ハイパーデュエル	シューティング	テクノソフト	(予) 5,800円
	トライラッシュ・デッピー	アクション	日本クリエイト	5,800円
11月29日	プラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ	データベース	Sada Soft	3,800円
	サンダーフォース ゴールドパック2	シューティング	テクノソフト	4,800円
	西暦1999～ファラオの復活	アクション	BMGビクター	5,800円
	対局将棋 極II	将棋	毎日コミュニケーションズ	6,800円
11月中旬	ファンキー・ファンタジー	RPG+SLG	吉本興業	5,800円
11月下旬	美少女戦士セーラームーンSuperS バリアスエモーション	対戦格闘	エンジェル	5,800円
	ドゥーム	3Dアクション	ソフトバンク	(予) 5,800円
	探偵神宮寺三郎～未完のルポ(仮)	AVG	データイースト	5,800円
11月予定	IRON MAN／XO	アクション	アクレイムジャパン	5,800円
	NFLクォーターバッククラブ'97	アメフト	アクレイムジャパン	5,800円
	戦国ブレード	シューティング	アトラス	6,800円
	プリクラ大作戦	アクション	アトラス	(予) 6,800円
	ぱにっくちゃん	AVG	イマジニア	6,800円
	メルティランサー～銀河少女警察2086	SLG	イマジニア	7,800円
	バトルアスリーテス大運動会	SLG	インクリメントP	(予) 5,800円
	NHLパワープレイ'96	アイスホッケー	ヴァージンインタラクティブ	5 800円
	カオスコントロール リミックス	3Dシューティング	ヴァージンインタラクティブ	4,800円
	★皇龍三國演義	SLG	エクシングエンタテイメント	5,800円
	マジックカーペット	3Dシューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	出世麻雀 大接待	麻雀	キングレコード	5,800円
	太閤立志伝II	RPG	光栄	7,800円
	ビクトリーゴール ワールドワイド・エディション	サッカー	セガ	5,800円
	★ザ・メイキング・オブ・ナイトゥルース2 ボイスコレクション	エンターテインメント	ソネット・コンピュータエンタテイメント	未定
	心霊呪殺師太郎丸	アクション	タイムワーナーインタラクティブ	(予) 5,800円
11月予定	銀河英雄伝説	SLG	徳間書店	未定
	アクチャー・ゴルフ	ゴルフ	ナグザット	5,800円
	機動戦士ガンダム外伝II ～蒼を受け継ぐ者	シューティング	バンダイ	(予) 4,800円
	月下の棋士～王竜戦	将棋	バンプレスト	(予) 5,800円
	アポなしぎゃるず お・り・ん・ぽ・す♥	SLG	ヒューマン	(予) 5,800円
秋頃予定	スーパーパン コレクション	アクション	カプコン	(予) 5,800円
	ファラドゥーン ザ・レジェンド・オブ・ドラゴンキャッスル	ARPG	パイオニアLDC	未定
	紫炎龍	シューティング	童	未定
12月6日	m～君を伝えて	SLG	ダズ	5,800円
	★世界の車窓から[Ⅰ]スイス編 ～アルプス登山鉄道の旅	エンターテインメント	富士通パレックス	4,800円
12月13日	タクティクスオウガ	SLG	リバーヒルソフト	5,800円
12月20日	3Dベースボール～ザ・メジャー	野球	BMGビクター	5,800円
12月上旬	ストリートレーサーデラックス	レーシング	UBIソフト	未定
12月予定	★ナイスショット	ゴルフ	アクレイムジャパン	5,800円
	太平洋の嵐2	SLG	イマジニア	未定
	★逆鱗弾	シューティング	ヴァージンインタラクティブ	5,800円
	Jリーグエキサイトステージ(仮)	サッカー	エポック社	未定
	オーバードライビンGT-R	レーシング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	スーパーパズルファイターIIX	アクションパズル	カプコン	未定
	ロックマン8～メタルヒーローズ	アクション	カプコン	未定
	★きゃんきゃんバニープルミエール2	AVG	キッド	未定
	エアーズアドベンチャー	RPG	ゲームスタジオ	未定
	永世名人II	将棋	コナミ	(予) 5,300円
	プラドルDISC Vol.4 レースクイーン	写真集	Sada Soft	3,000円
	実戦パチスロ必勝法4	パチスロ	サミー	未定
	3Dウルトラピンボール	ピンボール	シエラ・パイオニア	5,800円
	SEGA AGES／廊下にイチダントア～ル	クイズ／オムニバス	セガ	(予) 4,800円
	デイトナUSA ～サーキット・エディション(M)	レーシング	セガ	5,800円
	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	ソニック	未定
	ドラゴンマスターシルク	RPG	データム・ポリスター	6,800円
	ウルトラマン 光の巨人伝説	対戦格闘	バンダイ	(予) 7,800円
	MARICA～真実の世界	RPG	ビクター／ビクターソフト	5,800円
	ファイヤープロレスリングS ～6 MEN SCRAMBLE	プロレス	ヒューマン	未定
	ダイハードトリロジー	オムニバス	FOXインタラクティブ	(予) 5,800円
	重装機兵レイノス2	アクション	メサイヤ	未定
	エネミーゼロ	AVG	ワープ	6,800円
年末予定	卒業クロスワールド	AVG	小学館プロダクション	5,800円
	ディスクワールド	AVG	メディアエンターテイメント／HAMLET	5,800円
96年予定	だいな♥あいらん	AVG	ゲーム アーツ	未定
	だいな♥あいらん 予告編	ディスクマガジン	ゲーム アーツ	未定
	RENSA～恋鎖 限定版	アクションパズル	シグナルライト	8,800円
	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント(仮)	ガンシューティング	セガ	未定
	電脳戦機バーチャロン	対戦格闘	セガ	未定
	ナイトゥルース ～エクスプレイン・オブ・ザ・パラノーマル#02 "Maria"	AVG	ソネット・コンピュータエンタテインメン	未定
	★ブラストウインド	シューティング	テクノソフト	(予) 5,800円
	銀河お嬢様伝説ユナREMIX(仮)	デジタルコミック	ハドソン	未定
	天外魔境～第四の黙示録	RPG	ハドソン	未定

(RAM)……拡張RAMカートリッジ対応／(M)……モデム対応／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
97年1月下旬	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ 吉本版(仮)	ボクシング	吉本興業	5,800円
97年1月予定	ドラゴンハート	アクション	アクレイムジャパン	5,800円
	マリオ武者野の超将棋塾	将棋	キングレコード	(予) 7,800円
	★バブジー3D(仮)	アクション	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	★SANKYO FEVER 実機シミュレーションS(仮)	パチンコ	TEN研究所	未定
	★アドヴァンスドV.G.	対戦格闘	TGL	7,800円
	超時空要塞マクロス 〜愛・おぼえていますか	シューティング	バンダイビジュアル	(予) 6,800円
	ミニ四駆(仮)	SLG	メディアクエスト	未定
97年2月下旬	麻雀青天井	麻雀	毎日コミュニケーションズ	(予) 5,800円
97年2月予定	★アイアンブラッド	格闘アクション	アクレイムジャパン	5,800円
	JAMエクストリーム	スポーツ	アクレイムジャパン	5,800円
	スペースジャム	スポーツ	アクレイムジャパン	5,800円
	WWF In Your House	プロレス	アクレイムジャパン	5,800円
	★HT&T ドラゴンズ'ヘヴン(仮)	RPG	データイースト	未定
冬頃予定	きゅー爆っく	アクション	アクティビション・ジャパン	未定
	忍者じゃじゃ丸くん〜鬼斬忍法帖	アクション	ジャレコ	未定
	ファンタステップ	AVG	ジャレコ	未定
	ハート・オブ・ダークネス	アクション	セガ	6,800円
	バトルバ	格闘レース	日本ビクター	未定
	はいぱぁセキュリティーズS	SLG	ビクター/パック・イン・ビデオ	未定
	オリンピア山佐バーチャパチスロ2	パチスロ	マップジャパン	未定
97年3月下旬	ロッククライミング「未踏峰への挑戦」 ヒマラヤ編	SLG	NETYOU	8,000円
97年3月予定	フィッシング甲子園II	フィッシング	キングレコード	(予) 6,800円
	★ピットボール	アクション	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	★スチームハーツ	シューティング	TGL	未定
	ハークスアドベンチャー	RPG	BPS	(予) 5,800円
	ボディバイオニクス 〜驚異の小宇宙 人体	アクション	メディアクエスト	(予) 5,800円
97年春頃予定	★メックウォーリア2	3Dアクション	アクティビション・ジャパン	未定
	ザ・クロウ〜シティ オブ エンジェルズ	未定	アクレイムジャパン	5,800円
	スーパーモトクロスチャンピオンシップ	バイクレーシング	アクレイムジャパン	5,800円
	マジック・ザ・ギャザリング	未定	アクレイムジャパン	5,800円
	デザエモン(仮)	ツール	アテナ	未定
	真説サムライスピリッツ〜武士道烈伝	RPG	SNK	未定
	★メタルスラッグ	アクション	SNK	未定
	★スレイヤーズ	SLG+RPG	角川書店	未定
	クォヴァディス2 〜惑星強襲オヴァン・レイ	SLG	グラムス	未定
	グランディア	RPG	ゲーム アーツ	未定
	フォトジェニック	SLG	サンソフト	未定
	★フェイクダウン(仮)	未定	システムサコム	未定
	ゲーム天国	シューティング	ジャレコ	未定
	マイドリーム〜オンエアーが待てなくて	SLG	日本クリエイト	未定
	機動戦士ガンダム外伝III 〜裁かれし者	シューティング	バンダイ	未定
	ゲゲゲの鬼太郎(仮)	AVG	バンダイ	未定
	★オベリスク	AVG	BMGビクター	未定
	CROC!(仮)	AVG	メディアクエスト	未定
	キューブバトラー(仮)	未定	YANOMAN GAMES	未定
	リアルサウンド(仮)	その他	ワープ	未定
97年7月予定	ギルティ・ギア	対戦格闘	アークシステムワークス	5,800円
97年夏頃予定	スパイダー(仮)	アクション	BMGビクター	未定
	タンク(仮)	アクション	BMGビクター	未定
97年予定	エンジェルグラフィティ(仮)	SLG	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	モトクロス(仮)	SLG	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	ガーディアンフォース	シューティング	サクセス	未定
	コットン2	シューティング	サクセス	未定
未定	パチンコ倶楽部	パチンコ	I.S.C.	未定
	囲碁	囲碁	アスキー	6,800円
	ダービースタリオン(仮)	競馬SLG	アスキー	未定
	★ジーベクター	未定	ITOCHU	未定
	TFX	フライトSLG	イマジニア	未定
	イレブンスアワー	AVG	ヴァージンインタラクティブ	未定
	★グリッドランナー	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	コマンド&コンカー	SLG	ヴァージンインタラクティブ	未定
	スポット(仮)	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ハイパー3Dピンボール	ピンボール	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 (RAM)	対戦格闘	SNK	未定
	センチメンタル・グラフティ	AVG+RPG	NECインターチャネル	未定
	卒業S	SLG	NECインターチャネル	(予) 6,800円
	同級生2	AVG	NECインターチャネル	未定
	モンスターメーカー 〜ホーリーダガー(仮)	SLG	NECインターチャネル	(予) 6,800円
	下級生	SLG	エルフ	未定
	ドラゴンナイト	RPG	エルフ	未定
	神罰 人生の意味	SLG	ガイナックス	未定
	サイバーボッツ	対戦格闘	カプコン	未定
	マーヴル・スーパーヒーローズ	対戦格闘	カプコン	未定
	ロックマンX4	アクション	カプコン	未定
	★魔法学園ルナ!	RPG	ゲーム アーツ	未定
	★ルナ〜エターナルブルー	RPG	ゲーム アーツ	未定
	三國志リターンズ	SLG	光栄	6,800円
	炎の15種目 アトランタ・オリンピック	スポーツ	ココナッツジャパン エンターテイメント	(予) 5,800円
	実況おしゃべりパロディウス 〜forever with me	シューティング	コナミ	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	ときめきミュージックCD I(仮)	その他	コナミ	未定
	わくわく7	対戦格闘	サンソフト	未定
	棋仙人	将棋	J・ウイング	未定
	真髄・碁仙人(仮)	囲碁	J・ウイング	(予) 8,900円
	ぷるるん!シェイプUPガールズ(仮)	パズル	J・ウイング	未定
	現代大戦略ストライクス	SLG	システムソフト	未定
	X-JAPAN 2	エンターテインメント	セガ	未定
	★SEGA AGES/ファンタジーゾーン	シューティング	セガ	未定
	★SEGA AGES/ ペンゴ・フリッキー・アップンダウン・ヘッドオン(仮)	オムニバス	セガ	未定
	ソニック・ザ・ファイターズ(仮)	対戦格闘	セガ	未定
	バーチャコップ2	ガンシューティング	セガ	未定
	ファンタジーアース(仮)	RPG	セガ	未定
	アリーナ(仮)	RPG	ソフトバンク	未定
	シミュレーションズー	SLG	ソフトバンク	未定
	東京SHADOW	AVG	タイトー	未定
	スカルファング〜空牙外伝	シューティング	データイースト	未定
	★ルームメイト〜井上涼子	SLG	データム・ポリスター	未定
	GO!GO!GOAL(仮)	サッカー	テクモ	未定
	テクモスーパーボウル(仮)	アメフト	テクモ	未定
	東京立身出世伝(仮)	SLG	ナグザット	5,800円
	★もってけたまご	アクション	ナグザット	未定
	スーパー301SQ.(スクォードロン)(仮)	SLG	日本物産	未定
	テラクレスタ3D	シューティング	日本物産	5,800円
	V.R.麻雀(仮)	麻雀	日本物産	未定
	USドラッグチャンプ(仮)	レーシング	日本物産	未定
	大江戸ルネッサンス	SLG	パック・イン・ビデオ	未定
	銀河お嬢様伝説ユナ3 〜ライトニング・エンジェル	SLG	ハドソン	未定
	銀河お嬢様伝説ユナ Mika Akitaka Illust Works	画集	ハドソン	未定
	GRANDREAD	SLG	バンプレスト	未定
	続ぐっすんおよよ	アクションパズル	バンプレスト	(予) 5,800円
	ロボット混戦RPG(仮)	RPG	バンプレスト	未定
	スワッグマン	アクション	ビクター/ビクターソフト	未定
	ダンジョン・マスター(仮)	RPG	ビクター/ビクターソフト	未定
	トゥーム・レイダース	RPG	ビクター/ビクターソフト	未定
	CRITICOM™ 〜ザ・クリティカルコンバット	対戦格闘	ビック東海	5,800円
	エレベーターアクションリターンズ	アクション	ビング	未定
	ゼロヨンチャンプDooZy-J Type-R	レーシング	メディアリング	未定
	スタートリング・オデッセイI 〜ブルーエボリューション	RPG	レイフォース	未定
	スタートリング・オデッセイII 〜魔竜戦争	RPG	レイフォース	未定
	スタートリング・オデッセイIII 〜ミレニアムの聖戦	RPG	レイフォース	未定

■発売中止が決定した作品……●グランドセフトオート(仮)(BMGビクター)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●テトリスS(BPS)未定●Jewels of the Oracle オラクルの宝石(サンソフト)秋頃→10月18日●上海 グレート・モーメンツ(サンソフト)未定●グッドアイランドカフェ・飯島愛(インナーブレイン)9月中旬→9月27日●湾岸デッドヒート+リアルアレンジ(パック・イン・ビデオ)8月9日→8月30日●テトリス プラス(ジャレコ)8月上旬→8月30日●デストラクションダービー(ソフトバンク)8月30日→9月20日●アースワームジム2(タカラ)9月→10月●プレイボーイカラオケVol.1(ビック東海)8月上旬→8月9日●プレイボーイカラオケVol.2(ビック東海)8月上旬→8月9日●ターフウインド'96〜武 豊競走馬育成ゲーム(ジャレコ)9月27日→10月4日●南の島にブタがいた〜ルーカスの大冒険(ヴァージンインタラクティブ)9月27日→秋頃●ラングリッサーIII(メサイヤ)9月下旬→10月●平和パチンコ総進撃(ナグザット)9月27日→10月4日●アクチャー・サッカー(ナグザット)9月→10月4日●めざせアイドル★スター!!夏色メモリーズ麻雀編(シャーロック)9月13日→9月27日●スターファイター3000(イマジニア)9月20日→10月

プレイステーション

PLAYSTATION

HOT 10

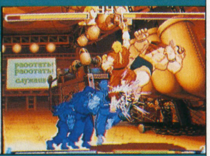
今月の売れ筋ソフト

今月は，話題の対戦格闘『トバルNo.1』が1位の座をゲットした。こちらも話題の『ZERO2』は，残念ながら1歩およばず2位。来月以降のトップ争いが楽しみだ。

1 トバルNo.1

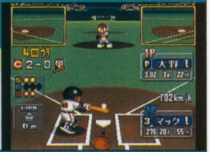
初登場
- ●スクウェア
- ●対戦格闘
- ●5,800円

2 ストリートファイターZERO2



初登場
- ●カプコン
- ●対戦格闘
- ●5,800円

3 ワールドスタジアムEX



前2位
- ●ナムコ
- ●野球
- ●5,800円

4 オーバーブラッド

初登場
- ●リバーヒルソフト
- ●AVG
- ●5,800円

5 ポポロクロイス物語

前1位
- ●ソニー・コンピュータエンタテインメント
- ●RPG
- ●5,800円

6 ファイティングイリュージョン ～K-1グランプリ戦士 初登場
- ●エクシングエンタテイメント
- ●対戦格闘
- ●5,800円

7 バイオハザード 前5位
- ●カプコン
- ●AVG
- ●5,800円

8 刻命館 前8位
- ●テクモ
- ●SLG
- ●5,800円

9 (ザ・ベスト・シリーズ)アーク ザ ラット 前9位
- ●ソニー・コンピュータエンタテインメント
- ●RPG
- ●2,800円

10 (ザ・ベスト・シリーズ)闘神伝2plus 初登場
- ●タカラ
- ●対戦格闘
- ●2,800円

剣と魂の物語 ナムコ期待の新作『ソウルエッジ』

アーケードで人気を博したポリゴン3D対戦格闘『ソウルエッジ』がこの年末にPSにも登場する。移植は新バージョンである『ソウルエッジVer.II』をベースにしているため，ゲーム・バランスのよさが期待できそうだ。

『Ver.II』の特徴は，新しいキャラクター・カラーの追加や，コマンド入力が容易になった「ガードインパクト」の採用，相手を浮かせられるアッパー系の攻撃の追加，クリアまでの時間を競うタイムアタックモードの新録など。PS版では，これらすべてを忠実に再現するほか，三つのオリジナル・ゲームモードや，いまやナムコのお家芸ともいえるCGムービーの採用が決定しているぞ。

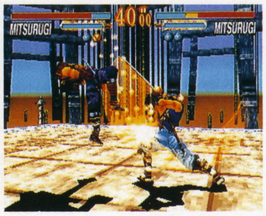
また，ゲームCD-ROMとナムコジョイスティック，さらにおまけがついた限定セットの発売も予定されている（おまけの中身はまだ秘密！）ので，限定版コレクターは要チェックだ。（曳地哲司）

ソウルエッジ
- ■ナムコ ■対戦格闘
- ■5,800円(予価) ■12月発売予定

▶なかにはこんなうしろから攻撃するような技もあるのだ

▲クリティカルエッジは武器ゲージを消費するものの，その威力は絶大

▶合計10人の剣士たちが使用できる



◀場面によってカメラ視点が変わるので，迫力満点！

©㈱ナムコ ※画面は開発中のものです

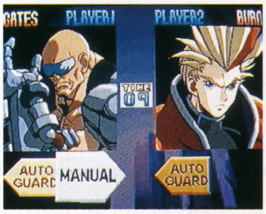
集え超能力者 今度はPSで超能力大戦勃発だ!!

現在，好評発売中の『サイキックフォース』。キミはもうプレイしてみたかな？

このPS版は，基本的に『サイキックフォースEX』の移植版になっている。アーケード版の完全再現はもちろん，ストーリーやトレーニングなど，新たに三つのゲームモードを追加しているのだ。

PS版最大の特徴は，オープニング・アニメやデモ画面が追加されたことだろう（ストーリーモードのみ）。アニメの制作はスタジオライブが担当しているから，そのクオリティはバツグンだ。また，オリジナル主題歌は，影山ヒロノブ氏が熱唱しているぞ。

▲風をあやつるウェンディー。キャラによって炎，電気など，得意分野がある

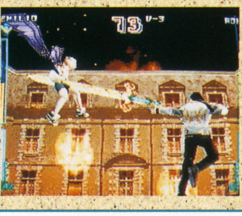


◀超能力大戦にいどむのは8＋1人のサイキッカー

サイキックフォース
- ■タイトー ■対戦格闘
- ■5,800円 ■発売中

乗っ取りコーナー サイキックフォース 命

文／八巻将之



◀ウォンの得意技「戒めの洗礼」もご覧のとおり

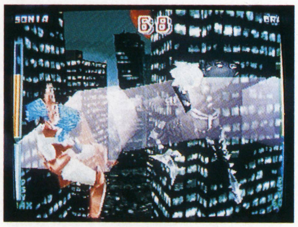
とにかくPS版『サイキックフォース』は買い！ アーケード版そのままの移植に加え，ひたすらカッコいい（トクにゲイツ）OPアニメが5,800円で楽しめるんだから，コレは買わなきゃウソってもの。既存の対戦格闘ゲームに飽き飽きしている，そこのキミ！ 悪いことは言わないから，『サイキックフォース』をプレイしてみてくれ。今までになかった新たな楽しみがキミを待っているハズだ。

今月の新作

今月オススメの作品は，『スターグラディエイター』『サイキックフォース』らの3D対戦格闘だ。どちらもPSとの互換性の高い基板を使用していたので，移植度もバッチリ。また『アンジェリークSpecial』とさまざまなグッズをセットにしたプレミアム・パッケージも要チェック。1万個の限定生産なので，お店で見かけたら迷わず買っておこう。

サイキックフォース

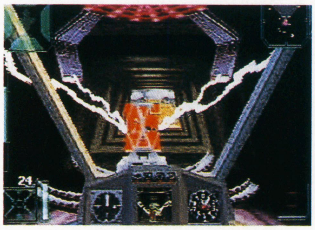
10／4　■タイトー　■対戦格闘　■5,800円　■CD-ROM



［アーケードから移植］360度全方向の闘いが特徴の3D対戦格闘。新バージョン『EX』を移植したアーケード・モードに加え，VS，トレーニング，ストーリーの各モードを用意。アニメも追加された。

エア・アサルト

10／4　■SCE Inter　■フライトSLG　■5,800円　■CD-ROM



［海外からの移植］ジェット飛行とホバリングが可能な戦闘機エアアサルトをあやつり，隠された謎の超物質をさがしだす。全6ステージ構成で，ステージのあいまには実写ムービーが挿入される。

スペクトラルタワー

10／4　■アイディア・ファクトリー　■RPG　■5,800円　■CD-ROM

世界にそびえ立つ五つの塔を制覇するのが目的。数字の組み合わせにより100種以上もの職業が決定される。プレイするたびに変化するダンジョンにより，何度もゲームを楽しむことが可能。

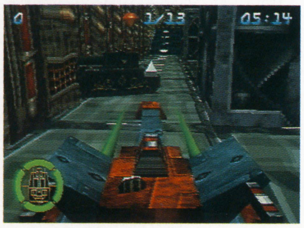
ファイナリスト

10／4　■ギャガ・コミュニケーションズ　■3Dシューティング　■5,800円　■CD-ROM

抜群のスピード感とリアルなグラフィックがウリの3Dシューティング。プレイヤーはシークレット・エージェントとなって独裁国家の地下トンネルに潜入し，最終ターゲットの破壊をめざす。

アサルト・リグス

10／4　■エレクトロニック・アーツ・ビクター　■3Dアクション　■5,800円　■CD-ROM



［海外から移植］ネットワーク上での仮想スポーツという設定の3Dアクション。“リグ”と呼ばれるタンクを操作し，ほかの敵を破壊していく。通信対戦ケーブルを使った対人プレイも可能。

クレイジー・イワン

10／4　■エレクトロニック・アーツ・ビクター　■3Dアクション　■5,800円　■CD-ROM

［海外から移植］ロボット型兵器でエイリアンと戦う3Dシューティング。凶暴な男イワンとなり，装備しているレーダーやミサイル，マシンガンなどの武器を駆使してエイリアンを駆逐する。

日本たらればなしツアー① あれ！もこれ？も桃太郎

10／4　■システムサコム　■AVG　■5,800円　■CD-ROM

全編に独特な雰囲気を持つアニメーションを使用したインタラクティブAVG。なじみ深い「桃太郎」の話をベースに，複数の選択肢によって独自の話が展開する。メモリーカード＆マウス対応。

アンジェリークSpecial プレミアムBOX

10／4　■光栄　■SLG　■8,800円　■CD-ROM

女性に人気の高い『アンジェリークSP』のプレミアム・セット。ピクチャーCD仕様のゲームソフトに，300ピースのオリジナル・ジグソーパズル，文具セット，5枚組のポストカードが付属している。

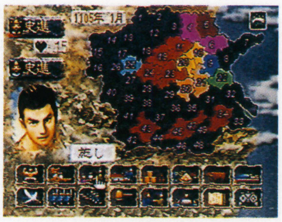
ウイニングポスト2プログラム'96

10／4　■光栄　■競馬SLG　■6,800円　■CD-ROM

『ウイニングポスト2』のデータを96年度の中央競馬新プログラムにあわせてリニューアル。さまざまなイベントやオープニングも変更され，レースシーンには文字実況が加わるようになった。

水滸伝～天命の誓い

10／4　■光栄　■SLG　■5,800円　■CD-ROM



［パソコンから移植］108人の豪傑たちを描く「水滸伝」を題材にした歴史SLG。4本のシナリオが収録されており，イベント時にはムービーが挿入される。登場人物どうしの相性がゲームを左右する。

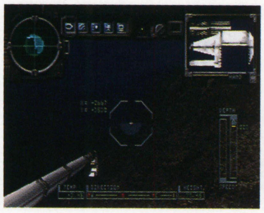
フィッシュ アイズ

10／10　■ビクター／パック・イン・ビデオ　■フィッシング　■5,800円　■CD-ROM

湖や渓流をふくむ淡水の釣り場を網羅したフィッシング・ゲーム。エサ釣り，ルアー，フライなど3種の釣りかたが選べ，場所にあわせた釣りを体験できる。釣った魚を水槽で飼うことも可能。

THE DEEP～失われた深海

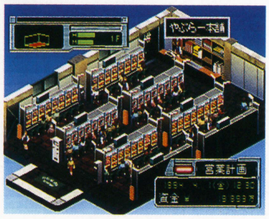
10／18　■ヴァージンインタラクティブ　■AVG　■5,800円　■CD-ROM



北極の海中に沈んだ小型ジェット機の回収に向かう深海作業艇（DRV）の冒険を描くアクションAVG。DRVを使った海中探索のほか，場面によってはマニピュレータでの作業を行なう。

キングオブパーラー

10／18　■TEN研究所　■SLG　■6,800円　■CD-ROM



パチンコ店の店長となって店を経営していくSLG。客とのトラブルやパチプロの出現に対処しながら，新装開店，平常営業を経てライバル店と集客率・売り上げを競い合っていく。

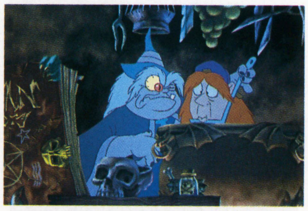
ショックウェーブ オペレーション・ジャンプゲート

10／18　■エレクトロニック・アーツ・ビクター　■3Dシューティング　■4,800円　■CD-ROM

［海外から移植］ヒット作『ショックウェーブ』の続編。前作から7年後の火星を舞台に，地球侵略をもくろむエイリアンとの死闘がくり広げられる。実写映像を取り入れた美しいオープニングは必見。

ブレインデッド13

10／18　■ココナッツジャパンエンターテイメント　■アクション　■6,800円　■CD-ROM（2枚組）



［海外から移植］世界征服をたくらむDr.ボン・クラーの屋敷が舞台のアクション。アニメにあわせてタイミングよくボタンを押し，トラップをクリアしていく。全11ステージを自由に往来できる。

首領蜂（ドンパチ）

10／18
■SPS ■シューティング
■5,800円 ■CD-ROM

［アーケードから移植］縦スクロール・シューティングを移植。自機は3種類の中から選択してプレイできる。敵を連続して破壊することで高得点が得られるゲットポイント・システムが特徴。

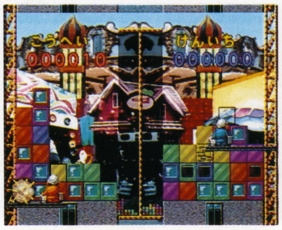
バーチャルシミュレーション パチンコドリーム

10／18
■コナミ ■パチンコ
■5,800円 ■CD-ROM

「豊丸」「三星」の最新機をふくむ全6機種の実機を再現したパチンコ・シミュレーション。用意されたさまざまな角度の視点とこまかな釘調整による玉の動きで，実戦に役立つ研究ができる。

ビルクラッシュ

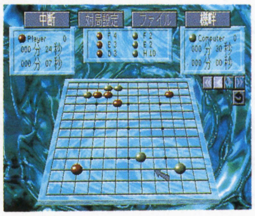
10／25
■翔泳社 ■アクションパズル
■5,800円 ■CD-ROM



ブロック状に組み上げられた廃棄ビルを爆弾を使って崩していくアクションパズル。同色のブロックが重なると連鎖が起こり，高得点が狙える。キャラクター・ボイスには有名声優を起用。

GoⅡProfessional 対局囲碁

10／25
■毎日コミュニケーションズ ■囲碁
■6,800円 ■CD-ROM



［パソコンから移植］クラシックの名曲を聴きながら本格的な対局が楽しめる囲碁ソフト。プレイヤーの実力にあわせて12段階の強さが設定できるため，初心者から上級者まで楽しめる。

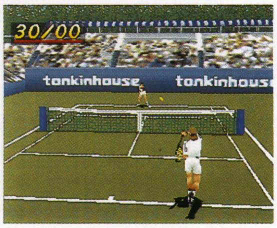
eexy life EAST END×YURI

10／25
■EPICソニーレコード ■エンターテインメント
■1,900円 ■CD-ROM

人気のラップ・ユニットEAST END×YURIをフィーチャーした新感覚のミュージック・ソフト。最新曲「日曜の朝の早起き」やビデオ・クリップ，ライブ映像，デジタルコミックを収録している。

V・テニス2

10／25
■トンキンハウス ■テニス
■5,800円 ■CD-ROM



ポリゴンを使った3Dテニス第2弾。モーション・キャプチャーの採用によりリアルになったキャラクターの動きや，新たに導入された選手の育成システムなど，内容もパワーアップしている。

スターグラディエイター

10／25
■カプコン ■対戦格闘
■5,800円 ■CD-ROM

［アーケードから移植］ロボットや宇宙人，恐竜など個性的なキャラクターが登場する3D対戦格闘。多彩なコンビネーション「プラズマコンボ」をはじめ，独創的なアイデアが満載されている。

ヴァンダルハーツ ～失われた古代文明

10／25
■コナミ ■SLG+RPG
■5,800円（予価） ■CD-ROM

3次元化の戦闘フィールドが特徴のシミュレーションRPG。障害物を利用したり，敵の頭上から岩を落とすといった，3Dならではの戦略がとれる。魔法使用時に展開するド派手な画面効果も魅力。

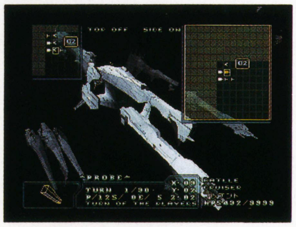
シェルショック

10／25
■エレクトロニック・アーツ・ビクター
■3Dシューティング ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］近未来を舞台に，戦車をあやつって任務を遂行する。人質救出や基地破壊など，全部で25ものミッションが用意されており，作戦遂行前には戦車を強化できる。

オウバードフォース AUBIRDFORCE

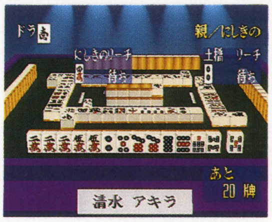
10／25
■バンダイ ■SLG
■6,800円（予価） ■CD-ROM



惑星間戦争を描いたSFシミュレーション。ユニットやマップをポリゴンで表現することで，立体的な艦隊戦が体験できる。キャラクターが成長するなどのRPG的要素も取り入れられている。

本格4人打ち芸能人対局麻雀 THEわれめDEポン

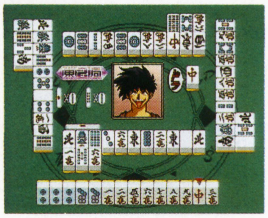
10／下
■ビデオシステム ■麻雀
■6,800円（予価） ■CD-ROM



フジテレビ系の深夜番組「THEわれめDEポン」をゲーム化。テレビ同様の勝ち抜き戦を行なう大会モードと，10人の芸能人と対局するフリー対戦の2モードがある。演出も番組そのままに再現。

爆れつハンター まあじゃんすぺしゃる

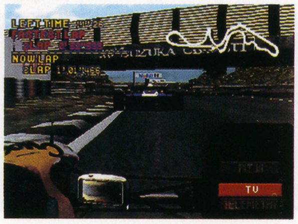
10／25
■バンプレスト ■麻雀
■5,800円（予価） ■CD-ROM



漫画やアニメで人気の「爆れつハンター」を題材にした麻雀ゲーム。オリジナル・ストーリーが楽しめるモードのほか，フリー対局も可能。各キャラの相性や特殊能力を考慮した麻雀が楽しめる。

童夢の野望 F1GP NIPPONの挑戦

10月
■OZクラブ ■レーシングSLG
■6,800円 ■CD-ROM



日本唯一のF1工房である童夢の企画・監修によるF1シミュレーション。実際のデータをもとに車体を設計，セッティングして鈴鹿サーキットの最速ラップをめざす。鈴木亜久里も出演している。

アポなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す♥

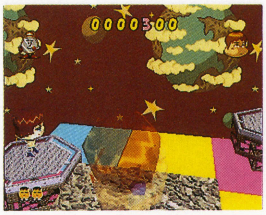
10月
■ヒューマン ■SLG
■5,800円（予価） ■CD-ROM

20人の女の子を召喚してコマンド選択式の戦闘を行なう「アポなし召喚バトル」がウリのAVG風バトルゲーム。召喚するキャラと時間の組み合わせによって，ビジュアルやパラメータが変化する。

アフターケア

トンズラくん

9／6
■ソラン ■アクション
■5,800円 ■CD-ROM

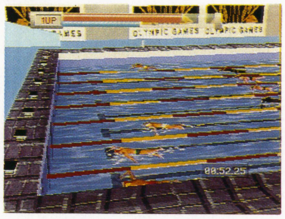


個性的なキャラクター「トンズラくん」を使った3Dアクション。ステージに散らばるブロックをうまく積み上げて足場を作り，「トンズラちゃん」のところまでたどり着けばクリアとなる。

アフターケア

炎の15種目 アトランタ・オリンピック

9／27
■ココナッツジャパンエンターテイメント ■スポーツ
■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］フル・ポリゴンによるアトランタ・オリンピック公式ライセンス作品。フェンシング，射撃などの15種目を多彩なプレイモードで遊べる。マルチタップ使用で8人同時プレイが可能。

DataBase プレイステーション新作発売予定表

早くも『NOëL2』『KOF'96』の発売が決定。アスキーからは，RPG，シミュレーションRPG，ポリゴン・シューティングのツクールが発売されることに。『タクティクスオウガ』の移植も決定した。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
10月予定	オリンピックサッカー	サッカー	ココナッツジャパン エンターテイメント	（予）5,800円
	コブラ・ザ・シューティング	3Dシューティング	タカラ	5,800円
11月1日	デジクロ	パズル	アトラス	4,900円
	チェスマスター	チェス	アルトロン	（予）6,800円
	クーリースカンク	アクション	ヴィジット	2,800円
	セクシーパロディウス	シューティング	コナミ	4,800円
	アーク ザ ラッドII	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	5,800円
	★ナイトゥルース ～エクスプレイン・オブ・ザ・パラノーマル#01“闇の扉”	AVG	ソネット・コンピュータエンタテイメント	6,800円
	LULU	エンターテインメント	東北新社	4,800円
11月8日	★ワイプアウトXL（エクセル）	レーシング	SCE Inter	5,800円
	ナムコミュージアムVOL．4	オムニバス	ナムコ	5,800円
	それゆけ×ココロジー ～心が教える恋・結婚・人生	占い	ポリグラム	5,800円
11月15日	フィスト	対戦格闘	イマジニア	6,800円
	タイムコマンドー	アクション	ヴァージンインタラクティブ	5,800円
	★ツイステッド・メタル	アクション	SCE Inter	（予）5,800円
	BELTLOGGER 9	3Dアクション	GENKI	6,300円
	BELTLOGGER 9 初回限定版	3Dアクション	GENKI	6,300円
	ぷよぷよ通決定盤	アクションパズル	コンパイル	（予）4,800円
	ステークスウィナー ～GⅠ完全制覇への道	競馬	ザウルス	（予）5,800円
	DX日本特急旅行ゲーム	ボードゲーム	タカラ	5,800円
	ビッグチャレンジゴルフ	ゴルフ	バップ	5,800円
	拳聖～キング・オブ・ボクシング	ボクシング	ビクター／ ビクターソフト	5,800円
	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	ビング	5,800円
	ダライアス外伝	シューティング	ベック	5,800円
11月22日	★ぐっすんパラダイス	アクション	アイテム	5,800円
	★ハードボール 5	野球	SPS	5,800円
	Jリーグ 実況ウイニングイレブン'97	サッカー	コナミ	（予）5,800円
	ぱいるあっぷ・まーち	SLG	プロシードユニ	5,800円
11月29日	NBAパワーダンカーズ 2	バスケットボール	コナミ	（予）5,800円
	3D競走馬育成シミュレーションゲーム BREEDING STUD～牧場で逢いましょう	競馬SLG	コナミ	（予）5,800円
	黄昏のオード ～ODE TO THE SUNSET ERA	RPG	トンキンハウス	5,800円
11月上旬	ザ・タワー	SLG	オープンブック9003	6,800円
11月下旬	金田一少年の事件簿 ～悲報島・新たなる惨劇	AVG	講談社	5,800円
	探偵神宮寺三郎 ～未完のルポ（仮）	AVG	データイースト	5,800円
	エターナルメロディ	SLG	メディアワークス	5,800円
11月予定	シムシティ2000	SLG	アートディンク	5,800円
	超人学園ゴウカイザー	対戦格闘	アーバンプラント	（予）5,800円
	NOT TREASURE HUNTER	AVG	アクティアート	（予）5,800円
	★トゥルーラブ・ストーリー	SLG	アスキー	未定
	ボイスパラダイス エクセラ	AVG	アスク講談社	6,800円
	宝魔ハンターライム with ペイントメーカー（仮）	デジタルコミック	アスミック	（予）4,900円
	BLOODY BRIDE（ブラディ・ブライド） ～いまどきのバンパイア	SLG	アトラス	6,800円
	トランスポートタイクーン ～めざせ輸送王	SLG	ITOCHU	5,800円
	NHLパワープレイ96	アイスホッケー	ヴァージンインタラクティブ	5,800円
	皇龍三國演義	SLG	エクシングエンタテイメント	5,800円
	★パンツァー・ジェネラル	SLG	エクシングエンタテイメント	（予）5,800円
	バーミン・キッズ	パズル	エレクトロニック・アーツ・ビクター	4,800円
	ファーストクイーンIV	SLG＋RPG	クレソフト	（予）5,800円
	DESERTED ISLAND ～デザーテッドアイランド	SLG	ケイエスエス	（予）5,800円
	エア・グレイブ	シューティング	サントス	（予）5,800円
	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚 ～維新激闘編	対戦格闘	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	シミュレーションズー	SLG	ソフトバンク	（予）5,800円
	スーパー フットボールチャンプ（仮）	フットボール	タイトー	5,800円
	テクモスーパーボウル（仮）	アメフト	テクモ	（予）6,800円
	新日本プロレスリング 闘魂烈伝 2	プロレス	トミー	（予）5,800円
	東方珍遊記 ～はーふりんぐ・はーつ！	AVG	ナグザット	6,800円
	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー	シューティング	バンプレスト	（予）5,800円
	★バーニングロード	レーシング	ビック東海	5,800円
	ズープ	アクションパズル	メディアクエスト	4,800円
	ブルーフォレスト物語～風の封印	RPG	ライトスタッフ	5,800円
秋頃予定	厄 痛～呪いのゲーム	AVG	アイディア・ファクトリー	5,800円
	峠MAX最速ドリフトマスター	レーシング	アトラス	5,800円
	X-MEN ～チルドレン・オブ・ジ・アトム	対戦格闘	カプコン	5,800円
	スーパーパン コレクション	アクション	カプコン	（予）5,800円
	バスタード!! ～虚ろなる神々の器（仮）	RPG	セタ	6,800円
	デプス	AVG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ホタル	AVG	パイオニアLDC	未定
	ZXE-D ～レジェンド・オブ・プラズマトライト	対戦格闘	バンダイ	（予）19,800円
	ウイングオーバー	フライトSLG	ビクター／パック・イン・ビデオ	未定
	蜃気楼回廊	AVG	プレ・ステージ	5,800円
	ジョッキーゼロ	競馬SLG	ライトスタッフ	5,800円
12月6日	あかずの間	AVG	ヴィジット	5,800円
	m～君を伝えて	SLG	ネクサスインターラクト	5,800円
12月13日	スピードキング	レーシング	コナミ	（予）5,800円
12月20日	レベル・アサルトII	3Dシューティング	BPS	（予）5,800円
12月27日	ロッククライミング「未踏峰への挑戦」 アルプス編	SLG	NETYOU	8,000円
12月上旬	ToPoLo（トポロ）	エンターテインメント	アートディンク	5,800円
	★DX億万長者ゲーム	ボードゲーム	タカラ	5,800円
	ストリートレーサーデラックス	レーシング	UBIソフト	未定
12月中旬	恐怖新聞	AVG	ユタカ	5,800円
12月予定	IRON MAN／OX	アクション	アクレイムジャパン	5,800円
	NFLクォーターバッククラブ'97	アメフト	アクレイムジャパン	5,800円
	★シヴィザード～魔術の系譜	SLG	アスミック	未定
	ルパン三世カリオストロの城 －再会－	AVG	アスミック／東北新社	（予）6,800円
	ダカール'97	レーシング	ヴァージンインタラクティブ	5,800円
	リアルバウト餓狼伝説	対戦格闘	SNK	未定
	NHLフェイスオフ（仮）	アイスホッケー	SCE Inter	未定
	★フォーミュラ I	レーシング	SCE Inter	未定
	Jリーグエキサイトステージ（仮）	サッカー	エポック社	未定
12月予定	ドラえもん 2 ～SOS！おとぎの国	アクション	エポック社	未定
	★ぐーちょきパーク ～テーマパークものがたり	ボードゲーム	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	スーパーパズルファイターIIX	アタションパズル	カプコン	未定
	ロックマン 8 ～メタルヒーローズ	アクション	カプコン	未定
	バーチャル飛龍の拳	対戦格闘	カルチャーブレーン	未定
	くるくるぱにっく	パズル	クールキッズ	2,800円
	ありす イン サイバーランド	RPG	グラムス	（予）5,800円
	★西陣パチンコ天国Vol．I（仮）	パチンコ	ケイエスエス	5,800円
	キッドクラウンのクレイジーチェイス 2 ～LOVE LOVE ハニー争奪戦	アクション	ケムコ	5,800円
	★ピットボール	アクション	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	永世名人II	将棋	コナミ	（予）5,300円
	ライトニングレジェンド	対戦格闘	コナミ	（予）5,800円
	ヴァーチャルギャロップ騎手道	競馬	サンソフト	6,300円
	ヴァーチャルギャロップ騎手道 限定版	競馬	サンソフト	6,800円
	里見の謎	RPG	サンテックジャパン	（予）5,800円
	ぷるるん！ シェイプUPガールズ（仮）	パズル	J・ウイング	（予）5,800円
	ファイナルファンタジーVII	RPG	スクウェア	（予）5,800円
	ペブルビーチの波濤PLUS（仮）	ゴルフ	ソフトバンク	（予）5,800円
	レイ・トレーサー	ドライブ	タイトー	5,800円
	★プレイマルレイジ	対戦格闘	タイムワーナーインタラクティブ	5,800円
	ウルトラマンゼアス	未定	東北新社	未定
	ソウルエッジ	対戦格闘	ナムコ	未定
	ソウルエッジ ナムコジョイスティック付限定版	対戦格闘	ナムコ	未定
	レイジレーサー	レーシング	ナムコ	未定
	ロジック麻雀 創龍（仮）	麻雀	日本一ソフトウェア	未定
	魔法少女プリティサミー パートI ～In the Earth	AVG	パイオニアLDC	未定
	ゲゲゲの鬼太郎	AVG	バンダイ	未定
	新SD戦国伝 機動武者大戦	SLG	バンダイ	（予）5,800円
	新SD戦国伝 機動武者大戦 （限定版プラモデル付き）	SLG	バンダイ	（予）6,800円
	グレートピーク ～蒼天の白き神の座	SLG	パンドラボックス	未定
	新スーパーロボット大戦	SLG＋RPG	バンプレスト	（予）6,800円
	ゼイラムゾーン	アクション	バンプレスト	（予）5,800円
	同級生 2	AVG	バンプレスト	未定
	ドラゴンナイト 4	SLG	バンプレスト	（予）6,800円
	JTCC 全日本ツーリングカー選手権	レーシング	BPS	（予）5,800円
	★クロックタワー 2	AVG	ヒューマン	未定
	STRESSLESS LESSON ～れすれす	パズル	マックスファイブ	未定
	ガンシップ2000	SLG	メディアクエスト	5,800円
	首都高バトル外伝スーパーテクニックチャレンジ ～ドリフトキングへの道	レーシング	メディアクエスト	（予）5,800円
	ボディバイオニクス ～驚異の小宇宙 人体	アクション	メディアクエスト	（予）5,800円
年末予定	マイティーヒット	ガンシューティング	アルトロン	（予）5,800円
	らんま I ／ 2 バトル・ルネッサンス	対戦格闘	小学館プロダクション	（予）6,800円
	攻殻機動隊 ～GHOST in the SHELL	3Dアクション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
96年予定	名探偵スチールウッド	AVG	アイディアファクトリー	（予）5,800円
	★3Dシューティングツクール	ツール	アスキー	未定
	ダイナマイトキング	アクション	エイコム	未定
	海腹川背・旬	アクション	エクシングエンタテイメント	5,800円
	悪魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲	ARPG	コナミ	未定
	ツインビーミラクル ～不思議なベルの大陸	RPG	コナミ	未定
	ホームドクター	データベース	サクセス	未定
	がんばれ!!ケイビくん ～デパートが占領されちゃった～の巻	アクション	タイムワーナーインタラクティブ	未定
	PAL～神犬伝説	RPG	東北新社	（予）6,800円
	ディア・フレンズ	SLG	ビジュアルアーツ	5,800円
	アルナムの翼 ～焼塵の空の彼方へ	RPG	ライトスタッフ	未定
	アンク～ピラミッドの謎	AVG	レイ	未定
97年1月下旬	AZITOーアジトー	SLG	アステック21	5,800円
	ザ・メンバーシップ オブ プルーフ	ボードゲーム	ユタカ	5,800円
97年1月予定	ドラゴンハート	アクション	アクレイムジャパン	5,800円
	ナノテックウォリアー	3Dシューティング	ヴァージンインタラクティブ	5,800円
	マリオ武者野の超将棋塾	将棋	キングレコード	（予）7,800円
	★バブジー3D（仮）	アクション	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	ディフィート・ライトニング	格闘レース	ディークルーズ	未定
	TILK～青い海から来た少女（仮）	RPG	TGL	5,800円
	★まねき猫の小判（仮）	ボードゲーム	TGL	未定
	3Dベースボール～ザ・メジャー	野球	BMGビクター	5,800円
	ダークフォース	3Dシューティング	BPS	（予）5,800円
	トレジャーギア	RPG	未来ソフト	未定
	トップガン ～ファイヤー・アット・ウィル	フライトSLG	メディアクエスト	5,800円
	同級生麻雀	麻雀	ユーメディア	6,800円
	聖刻1092 操兵伝	RPG	ユタカ	5,800円
97年2月予定	JAMエクストリーム	スポーツ	アクレイムジャパン	5,800円
	スペースジャム	スポーツ	アクレイムジャパン	5,800円
	WWF In Your House	プロレス	アクレイムジャパン	5,800円
	NFLゲームデイ（仮）	アメフト	SCE Inter	未定
	★デストラクションダービー 2	レーシング	SCE Inter	未定
	★テストドライブ（仮）	レーシング	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	日本たらればなしツアー② ひとつやふたつ…いつつや怪談	AVG	システムサコム	未定
	★ファーランドストーリー（仮）	RPG	TGL	未定
	ガメラ2000	シューティング	デジタルフロンティア	未定
	バトルバグス	SLG	バンタンインターナショナル	（予）5,800円
	ボール・ブレイザー	アクション	BPS	（予）5,800円
	オリンピア山佐 バーチャパチスロ 2	パチスロ	マップジャパン	未定
冬頃予定	きゅー爆っく	アクション	アクティビション・ジャパン	未定
	シティブラボー！	SLG	アルトロン	（予）6,800円
	MLBペナントレース	野球	SCE Inter	（予）5,800円
	ウエルカムハウス 2	AVG	ガスト	未定
	Jewels of the Oracle オラクルの宝石	パズル	サンソフト	5,980円

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
冬頃予定	忍者じゃじゃ丸くん 〜鬼斬忍法帖	アクション	ジャレコ	未定
	ファンタステップ	AVG	ジャレコ	未定
	ブシドーブレード	対戦格闘	スクウェア	未定
	がんばれ森川くん２号	SLG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	戦闘国家ー改ー	SLG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	パラッパラッパー	アクション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ベルデセルバ戦記〜翼の勲章	SLG+RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ワイルド アームズ	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	(予) 5,800円
	プリンセスメーカー 〜ゆめみる妖精	SLG	SCE／ガイナックス	5,800円
	クーロンズ・ゲート〜九龍風水傳	AVG+RPG	ソニー・ミュージックエンタテインメント	(予) 7,800円
	ラグナキュール	RPG	ソニー・ミュージックエンタテインメント	(予) 5,800円
	シュレディンガーの猫	AVG	タカラ	5,800円
	聖痕のジョカ〜光と闇の聖王女	RPG	タカラ	5,800円
	DEEP SEA ADVENTURE 〜海底宮パンタラッサの謎	SLG	タカラ	6,800円
	モンスターファーム	未定	テクモ	未定
	タイブレーク	テニス	バディ	未定
	マクロス デジタルミッションVF-X	シューティング	バンダイビジュアル	6,800円
	MELT 〜フィーチャリング エディbyアイアンメイデン	シューティング	マップジャパン	未定
	CROC！(仮)	AVG	メディアクエスト	未定
97年3月予定	フィッシング甲子園II	フィッシング	キングレコード	(予) 6,800円
	ハークスアドベンチャー	RPG	BPS	(予) 5,800円
	ランニング・ハイ	格闘レース	レックスエンタテインメント	未定
97年5月予定	ギルティ・ギア	対戦格闘	アークシステムワークス	5,800円
97年春頃予定	★タクティクスオウガ	SLG	アートディンク	5,800円
	★メックウォーリア２	3Dアクション	アクティビション・ジャパン	未定
	ザ・クロウ 〜シティ オブ エンジェルズ	未定	アクレイムジャパン	5,800円
	スーパーモトクロス チャンピオンシップ	バイクレーシング	アクレイムジャパン	5,800円
	マジック・ザ・ギャザリング	未定	アクレイムジャパン	5,800円
	ザ・心理ゲーム２(仮)	占い	ヴィジット	(予) 5,800円
	真説サムライスピリッツ 〜武士道烈伝	RPG	SNK	未定
	★メタルスラッグ	アクション	SNK	未定
	火竜娘(かりゅうじょう) ー高 悠環ー	AVG	ガスト	未定
	火竜娘(かりゅうじょう) ー柳 判官ー	AVG	ガスト	未定
	三國無双	対戦格闘	光栄	未定
	フォトジェニック	SLG	サンソフト	未定
	★フェイクダウン(仮)	未定	システムサコム	未定
	爆走兄弟レッツ＆ゴー 〜燃えろ！ミニ四駆バトル(仮)	SLG	ジャレコ	未定
	ゼロ・ディバイド２	対戦格闘	ズーム	未定
	ハームフルパーク	シューティング	スカイ・シンク・システム	未定
	サガ フロンティア	RPG	スクウェア	未定
	ファイナルファンタジータクティクス	SLG+RPG	スクウェア	未定
	★イバラード	未定	テレビ朝日／システムサコム	未定
	★覚悟のススメ	対戦格闘	トミー	(予) 5,800円
	西暦1999〜ファラオの復活	アクション	BMGビクタ	5,800円
	ファイロ＆クロード	ARPG	BMGビクタ	未定
	レガシー・オブ・ケイン(仮)	RPG	BMGビクター	未定
	こみゅにてぃぽむ	ARPG	フィルインカフェ	(予) 5,800円
97年夏頃予定	ツタンカーメンの遺言	AVG	ウィザード	未定
	ドラゴンボールGT(仮)	対戦格闘	バンダイ	未定
	グランド・セフト・オート(仮)	アクション	BMGビクター	未定
	スパイダー(仮)	アクション	BMGビクター	未定
97年予定	棋太平(仮)	将棋	SPS	未定
	メタルギア ソリッド	3Dアクション	コナミ	未定
	エースコンバット２	3Dシューティング	ナムコ	未定
	ガンバレット(仮)	ガンシューティング	ナムコ	未定
	タイムクライシス(仮)	ガンシューティング	ナムコ	未定
	フェーダ２	RPG	YANOMAN GAMES	未定
未定	パチンコ倶楽部	パチンコ	I.S.C.	未定
	RPGツクール３	ツール	アスキー	未定
	囲碁	囲碁	アスキー	6,800円
	★シミュレーションRPGツクール	ツール	アスキー	未定
	ダービースタリオンPS(仮)	競馬SLG	アスキー	未定
	機甲兵G-I	SLG	アスク講談社	未定
	イレブンスアワー	AVG	ヴァージンインタラクティブ	未定
	★グリッドランナー	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	スポット(仮)	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ハイパー３Dピンボール	ピンボール	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ブラックドーン	3Dシューティング	ヴァージンインタラクティブ	5,800円
	DOKI DOKIプリティリーグ	SLG	エクシングエンタテイメント	5,800円
	★ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	対戦格闘	SNK	未定
	メイン・ローター(仮)	3Dシューティング	エフコンピューターエンターテイメント	5,800円
	ビューポイント	シューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	マジックカーペット	3Dシューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	クイーンズロード	SLG	エンジェル	未定
	ベースボールナイター	野球SLG	エンジェル	未定
	アパッチ(仮)	フライトSLG	ガスト	未定
	バイオハザード２(仮)	AVG	カプコン	未定
	ブレス・オブ・ファイアIII	RPG	カプコン	未定
	マーヴル・スーパーヒーローズ	対戦格闘	カプコン	未定
	ロックマンX４	アクション	カプコン	未定
	ウルトラ万馬券	競馬SLG	カルチャーブレーン	未定
	シェラザード伝説 ザ・プレリュード(仮)	RPG	カルチャーブレーン	未定
	★飛龍の拳コレクション	対戦格闘	カルチャーブレーン	5,800円
	プロ指南ウルトラ麻雀 兵(つわもの)	麻雀	カルチャーブレーン	未定
	クァンタムゲート〜悪夢の序章	AVG	ギャガ・コミュニケーションズ	未定
	VIPER(仮)	シューティング	ギャガ・コミュニケーションズ	未定
	NapNap	AVG	ゲン・テック	未定
	三國志リターンズ	SLG	光栄	6,800円
	実況おしゃべりパロディウス 〜forever with me	シューティング	コナミ	未定
	パロウォーズ(仮)	SLG	コナミ	(予) 5,800円
	★DOOPERS	レーシング	サイバーテックデザイン	未定
	★FENSER	SLG	サイバーテックデザイン	未定
	★プロジェクトカオス	シューティング	サイバーテックデザイン	未定
	レーシングルーヴィー	レーシング	サミー	未定
	アウトライブZERO(仮)	RPG	サンソフト	未定
	真髄・碁仙人(仮)	囲碁	J・ウイング	(予) 8,900円
	３Dウルトラピンボール	ピンボール	シエラ・パイオニア	5,800円
	いがらしみきおのスカイゴルケット	アクション	ジョルダン	未定
	ワールドマッチゴルフ	ゴルフ	ズーメックス	5,800円
	ザウバー	シューティング	スクウェア	未定
	バーチャルリモコン (ヘリパートI)	アクション	スリーディ	5,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	ハイパーツアー	レーシング	スリーディ	5,800円
	雷電DX(仮)	シューティング	セイブ開発	未定
	オメガブースト	3Dアクション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ガボールスクリーン	未定	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	クライムクラッカーズ２	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ハーミィホッパーヘッドの たまごDEパズル	パズル	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ワンダラーショック ・1950アメリカンドリームズ	ボードゲーム	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	アリーナ(仮)	RPG	ソフトバンク	未定
	レイストーム	シューティング	タイトー	未定
	装甲騎兵ボトムズ	3Dアクション	タカラ	未定
	キャット・ザ・リッパー 〜13人目の探偵士	AVG	トンキンハウス	5,800円
	★もってけたまご	アクション	ナグザット	未定
	★リングス	対戦格闘	ナグザット	未定
	競艇伝説(仮)	競艇SLG	日本物産	5,800円
	★クロス・ロマンス	花札／麻雀	日本物産	6,800円
	スーパー301SQ. (スクォードロン)(仮)	フライトSLG	日本物産	未定
	ニチブツマージャン(仮)	麻雀	日本物産	5,800円
	フォーミュラ・サーカス	レーシング	日本物産	5,800円
	Jump KID(仮)	アクション	ニュー	未定
	★NOëL２(仮)	SLG	パイオニアLDC	未定
	NAGE LIBRE 螺旋の相剋	SLG+RPG	バリエ	未定
	秘宝王 〜もうお前とは口きかん!!	ボードゲーム	バリエ	未定
	銃夢(仮)	ARPG	バンプレスト	未定
	スーパーロボットシューティング	シューティング	バンプレスト	未定
	バトル・オブ……(仮)	SLG	バンプレスト	未定
	マックスレーサー	レーシング	ピーディ	未定
	★スワッグマン	アクション	ビクター／ビクターソフト	未定
	★トゥームレイダース	AVG	ビクター／ビクターソフト	未定
	オーガリアンー亜人伝ー(仮)	RPG	ビジュアルアーツ	未定
	リプロス(仮)	AVG	ビジュアルアーツ	未定
	怪獣戦記	RPG	プロデュース	5,800円
	ライアットスターズ	SLG+RPG	ヘクト	未定
	甲子園V	野球SLG	魔法株式会社	未定
	レーシングルービー	レーシング	MIZUKI	5,800円
	ゼロヨンチャンプDooZy-J	レーシング	メディアリング	未定
	さるかにハムぞう	パズル	メディアワークス	未定
	アルナム弁当 〜牙と翼でてんこもり	オムニバス	ライトスタッフ	未定
	★秘密結社Q	SLG	ライトスタッフ	未定
	リフレイン ラブ 〜あなたに逢いたい	SLG	リバーヒルソフト	未定
	TOKYO／2020	未定	レインボージャパン	未定

■発売中止が決定した作品……●ブラックバス(仮)(ヴァージンインタラクティブ)●タンク(仮)(BMGビクター)●パンデモニアム(仮)(BMGビクター)●同級生麻雀 限定版(ユーメディア)●ゲーム天国(ジャレコ)

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●カオスコントロール(ヴァージンインタラクティブ)10月→10月4日●アローン・イン・ザ・ダーク2(エレクトロニック・アーツ・ビクター)未定→11月8日●CRITICOM〜ザ・クリティカルコンバット(ビック東海)10月4日●ゲームの達人2(サンソフト)未定●THE HIVE WARS(ケイエスエス)未定●アクチャー・ゴルフ(ナグザット)10月→11月●X-COM〜未知なる侵略者(メディアクエスト)11月1日→年内●ローンソルジャー(ヴァージンインタラクティブ)10月4日●上海 グレート・モーメンツ(サンソフト)未定●シルエット☆ストーリィズ(カネコ)秋頃→9月27日●ターフウインド'96〜武 豊競走馬育成ゲーム(ジャレコ)9月→9月27日●C1サーキット(インベックス)9月→10月4日●王宮の秘宝テンション(バップ)9月上旬→9月27日●東亜プランシューティングバトル1(バンプレスト)8月→8月30日●TFX(イマジニア)9月27日→10月●デスウイング(サイバーテックデザイン)9月20日→10月●ストーン・ウォーカーズ(サンソフト)9月20日→10月18日●アイドル雀士スーチーパイII Limited(ジャレコ)9月下旬→9月20日●マッハGo Go Go(トミー)9月→9月27日●ピンボール・ファンタジーズ・デラックス(バップ)9月20日→10月中旬●MEGATUDO 2096(バンプレスト)9月→10月18日●ぽじっと(プレイアベニュー)9月13日→9月20日●ヒロインドリーム(マップジャパン)9月→10月10日●結婚〜Marriage(小学館プロダクション)9月27日→10月10日●すらいムしよう！(東北新社)9月→10月4日●伝説のオウガバトル(アートディンク)9月→9月27日●ボトム オブ ザ ナインス〜メジャーリーグヒーローズ(コナミ)10月→10月25日●くるくるトゥインクル〜おねがいおほしさま(トミー)9月→10月4日●続ぐっすんおよよ(バンプレスト)9月→10月10日●スターファイター3000(イマジニア)9月20日→10月●リーディングジョッキーハイブリッド(ハーベストワン)9月20日→10月11日

PC-FX

PC-FX

HOT 5 今月の売れ筋ソフト

期待の新作『同級生2』が今月の1位。息の長いソフトになりそう。

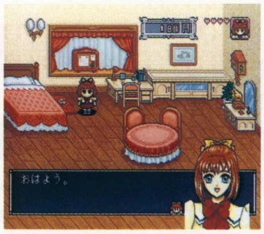
順位		タイトル / メーカー / ジャンル / 価格
1	初登場	同級生2 ●NECインターチャネル ●AVG ●8,800円
2	前2位	天地無用！魎皇鬼FX ●NECインターチャネル ●AVG ●8,800円
3	前1位	女神天国II ●NECホームエレクトロニクス ●SLG ●7,800円
4	↑再登場	アニメフリークFX Vol.3 ●NECホームエレクトロニクス ●ディスクマガジン ●6,800円
5	前5位	虚空漂流ニルゲンツ ●NECホームエレクトロニクス ●RPG ●7,800円

ファン必見 『アンジェSP2』画面写真公開！

女性ユーザー期待の恋愛SLG『アンジェリークSpecial2』の画面写真がいよいよ公開されたぞ。

基本的なゲーム・システムは，前作をベースにさまざまなパワーアップがはかられているが，とくに注目なのは本作から追加された「協力者」の存在。守護聖同様コマンドを担当するキャラクターで，恋愛関係に発展する可能性もあるのだ。新たな恋愛対象人物の追加は，これまでのファンにとってはとくにうれしい要素だろう。

今月には『2』に先行して『ふしぎの国のアンジェリーク』が発売されるし，この年末はふたたび『アンジェ』旋風が巻き起こりそうだ。　　（八巻将之）



◀新しい主人公の自室。今回もここから1日がはじまる

アンジェリーク Special2

■光栄／NEC HE　■SLG
■価格未定　■12月発売予定

◀誰に会うかの選択シーン。画面イメージは前作とほぼ同じだ

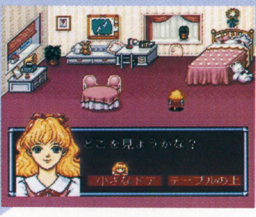
▲相変わらずりりしいジュリアス様。9人の守護聖はもちろん全員健在だ

※画面は開発中のものです

ふしぎの国のアンジェリーク

10/11　■光栄／NEC HE　■ボードゲーム　■6,800円　■CD-ROM

▶いち早くゴールすれば，守護聖様のお茶会が待っている。急げ！



◀ゲームは簡単なスゴロク形式。初心者でも安心して楽しめるぞ

アンジェリーク，ロザリア，9人の守護聖といったおなじみのキャラクターたちが総登場するスゴロク・ゲーム。止まったマスによって，クイズやパズルなどのミニゲームが楽しめる。

DataBase PC-FX新作発売予定表

新登場作品はナシ。やはり最大のポイントは年末の『アンジェ2SP』か？

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
11月下旬	ファイアーウーマン　纏(まとい)組	SLG	徳間書店／NEC HE	未定
12月予定	アンジェリークSpecial 2（仮）	SLG	光栄／NEC HE	未定
冬頃予定	ルルリ・ラ・ルラ	アクション	NECホームエレクトロニクス	7,800円
	続・初恋物語　修学旅行	AVG	徳間書店インターメディア／NEC HE	未定
	ラスト インペリアル プリンス(仮)	RPG	日本アプリケーション／NEC HE	未定
未定	卒業R～グラデュエーションリアル	SLG	NECインターチャネル	未定
	ドラゴンナイトIV	RPG	NECインターチャネル	未定
	こみっくろーど	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	スパークリングフェザー	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	超神兵器ゼロイガー	シューティング	NECホームエレクトロニクス	7,800円
	となりのプリンセス ロルフィー	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	惑星攻撃隊りとるキャッツ(仮)	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	みにまむなのにっく	RPG	スタジオオックス／NEC HE	未定
	ペブルビーチの波濤(仮)	ゴルフ	T＆Eソフト／NEC HE	未定
	マスターズ ・遥かなるオーガスタ 3（仮）	ゴルフ	T＆Eソフト／NEC HE	未定
	天外魔境IIINAMIDA	RPG	ハドソン	未定
	負けるな！魔剣道Z	RPG	フィルインカフェ／NEC HE	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●バウンダリーゲート　ドーター・オブ・キングダム(ビクター／パック・イン・ビデオ／NEC HE)未定●ファーランドストーリーFX(TGL／NEC　HE)秋頃→11月●きゃんきゃんバニーエクストラDX(カクテルソフト)9月20日→9月27日●赤ずきんチャチャ～お騒がせ！パニックレース(NECホームエレクトロニクス)9月27日→10月25日

「NEC HE」はNECホームエレクトロニクスの略です

3DO

3 DO

少しずつだが，その情報が公開されはじめた「M2」アクセラレータ。3DO復活の切り札となれるだろうか？　早期の登場を望む。

今月の売れ筋ソフトHOT5

順位		タイトル / メーカー / ジャンル / 価格
1	↑前4位	バーチャルカメラマン　パート5 ●ナグザット ●アクション ●8,800円
2	↑再登場	アローン・イン・ザ・ダーク2 ●エレクトロニック・アーツ・ビクター ●AVG ●6,800円
3	↑再登場	バーチャルカメラマン　パート4 ●ナグザット ●アクション ●7,800円
4	↑再登場	スーパーストリートファイターIIX ●カプコン ●対戦格闘 ●8,800円
5	前2位	ブルーフォレスト物語～風の封印 ●ライトスタッフ／Panasonic ●RPG ●7,800円

DataBase 3DO新作発売予定表

すでに話題はM2へ動いている3DO。しばらくは静閑しそうな雰囲気だ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
秋頃予定	ドラゴン・ロア	AVG	マルチソフト	未定
未定	ウォーターワールド	アクション	インタープレイ	未定
	キャスパー	アクション	インタープレイ	6,800円
	キングダム	AVG	インタープレイ	6,800円
	クレーファイターII	アクション	インタープレイ	6,800円
	バーチャルプール	ビリヤード	インタープレイ	12,800円
	フランケンシュタイン	AVG	インタープレイ	未定
	キッズTV	AVG	スタジオ3DO	未定
	スターファイター	シューティング	スタジオ3DO	未定
	バトルスポーツ	スポーツ	スタジオ3DO	未定
	Po'ed(ピーオード)	シューティング	スタジオ3DO	未定
	フェニックス 3	アクション	スタジオ3DO	未定
	ザ・オーディションスペシャル	その他	レインボージャパン	（予）6,300円
	Dの食卓 2（M2）	AVG	ワープ	8,800円
	横町 4 丁目おばけ屋敷	SLG	ワープ	4,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ライズ オブ ザ ロボット(マルチソフト)未定●即戦力の定石(G.A.M.)96年●テレビのツボ～迷プロデューサー伝説(MBS企画／日本アソビプラン)未定●ハウスキーパー(ハミングバードソフト)未定→無期延期

スーパーファミコン

SUPER FAMICOM

HOT 10
今月の売れ筋ソフト

初登場で1位を獲得したのはハドソンの『大貝獣物語Ⅱ』。常連が名を連ねるなか，10位にスクウェアの『ロマンシング サ・ガ3』が返り咲いているのがスゴイ……。

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	価格
1	初登場	大貝獣物語Ⅱ	ハドソン	RPG	8,200円
2	前1位	スターオーシャン	エニックス	RPG	8,500円
3	初登場	スーパーパワーリーグ4	ハドソン	野球	7,980円
4	↑前10位	海のぬし釣り	パック・イン・ビデオ	フィッシング	7,800円
5	↑前7位	星のカービィ スーパーデラックス	任天堂	アクション	7,500円
6	↑前9位	ダービースタリオン96	アスキー	競馬SLG	12,800円
7	前3位	ファイアーエムブレム～聖戦の系譜	任天堂	RPG＋SLG	7,500円
8	前5位	SDガンダムジェネレーション グリプス戦記	バンダイ	SLG	3,980円
9	初登場	大戦略エキスパートWWⅡ WAR IN EUROPE	アスキー	SLG	9,800円
10	↑再登場	ロマシング サ・ガ3	スクウェア	RPG	11,400円

今月の新作　なんと発売本数が1ケタ台に。ピーンチ！

どんどん発売本数が少なくなる状況で，すい星のごとく出現した任天堂のAVG『マーヴェラス』が今月のイチ押し。ほのぼのとした雰囲気がただよっていて，幅広い年齢層に受けそうな作品だ。ボードゲーム好きにはアスキーの『タワードリーム』をオススメしたい。ゲームのみならずキャラも楽しいソフトだ。『ウイニングポスト』『サラブレッドブリーダー』と，競馬SLGの定番も見逃せない。アクション好きの人は『マーヴル・スーパーヒーローズ』をどうぞ。　（加藤義文）

ウイニングポスト2プログラム'96

10/4　■光栄　■競馬SLG　■9,800円　■24メガ・カートリッジ

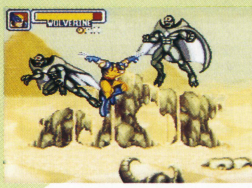
すでに発売されている『ウイニングポスト2』の最新バージョン。1996年からの中央競馬新プログラムに完全対応しており，騎手・調教師・種牡馬・繁殖牝馬などの各種データも最新版となっている。

マーヴル・スーパーヒーローズ ～ウォー オブ ザ ジェム

10/18　■カプコン　■格闘アクション　■7,800円　■20メガ・カートリッジ

世界的に高い人気を誇る「マーヴルコミックス」のスーパーヒーローたちが活躍する，横スクロール・タイプのアクション・ゲーム。キャプテンアメリカやスパイダーマンなどが登場する。

▶原作をホウフツとさせるおもしろさ抜群のストーリーが楽しめる



◀使用できるキャラクターは全部で5人。対戦格闘とはひと味ちがうぞ

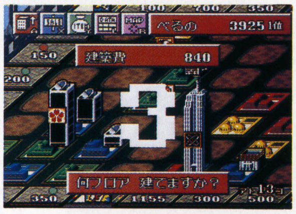
サラブレッドブリーダーⅢ

10/18　■ヘクト　■競馬SLG　■8,200円　■16メガ・カートリッジ

人気競馬SLGの第3弾が登場。今回は自分が育てた馬で，国内だけでなく海外の重賞レースにも参加して，最終的に世界制覇をめざす。平成8年度のＧＩ新設後のデータも完全収録している。

タワードリーム

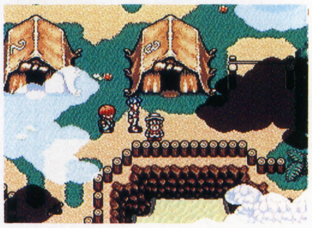
10/23　■アスキー　■ボードゲーム　■8,000円　■16メガ・カートリッジ



サイコロを振ってボード上を進み，会社やビルを建設して大きく育てていって，誰が一番お金持ちになるかを競う。ゲーム・デザインには宮岡　寛，キャラクター・デザインに桜　玉吉を起用。

マーヴェラス～もうひとつの宝島

10/26　■任天堂　■AVG　■6,800円　■24メガ・カートリッジ



ディオン，ジャック，マックスの3人の少年を操作し，さまざまな謎に挑戦していく。難解な操作系統をいっさい排除したコマンド・システムにより，ゲームを快適に進められるようになっている。

DataBase スーパーファミコン新作発売予定表

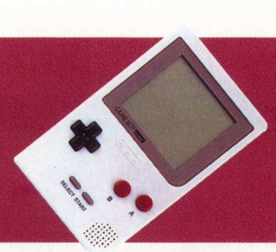
4タイトルが初登場。毎年年末に新バージョンが発売されてきた『桃太郎電鉄』も発表された（発売時期は未定だが）。先月紹介した『ストZERO2』は，年末まで発売延期になっている。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
11月下旬	★Parlor！Mini 4 ～パチンコ実機シミュレーションゲーム	パチンコ	日本テレネット	5,800円
	★VS.コレクション	オムニバス	ボトムアップ	6,980円
11月予定	スーパー人生ゲーム3	ボードゲーム	タカラ	（予）7,800円
12月6日	ミニ四駆シャイニングスコーピオン ～レッツ＆ゴー!!	レーシング	アスキー	9,500円
12月20日	忍たま乱太郎3	未定	カルチャーブレーン	未定
12月下旬	★すごろく銀河戦記	ボードゲーム	ボトムアップ	6,980円
12月予定	実戦パチスロ必勝法ツイン（仮）	パチスロ	サミー	未定
	同級生2	AVG	バンプレスト	（予）7,980円
	ドラゴンナイト4	SLG	バンプレスト	（予）7,980円
96年予定	アルナムの牙～獣族十二神徒伝説	RPG	ライトスタッフ	未定
冬頃予定	ああっ女神さまっ（仮）	ボードゲーム	ケイエスエス	（予）10,800円
97年春頃予定	忍たま乱太郎スポーツ（仮）	未定	カルチャーブレーン	未定
未定	クーリースカンク	アクション	ヴィジット	未定
	スーパーファミコン　ドラゴンクエストⅢ ～そして伝説へ…	RPG	エニックス	未定
	勾玉伝説	アクション	エニックス	未定
	ドナルドダックのマウイマラード	アクション	カプコン	未定
	ピノキオ	アクション	カプコン	未定
	ポカホンタス	アクション	カプコン	未定
	ファイティングアイスホッケー	アイスホッケー	ココナッツジャパン エンターテイメント	9,980円
	黒鉄ヒロシの優駿伝説	競馬SLG	日本物産	未定
未定	サウンドファンタジー	ツール	任天堂	6,800／9,800円
	ボンバーマンビーダマン	シューティング	ハドソン	未定
	★桃太郎電鉄ハッピー	ボードゲーム	ハドソン	未定
	スーパーテトリス2＋ボンブリス（Ｔ）	アクションパズル	バンダイ	未定
	トールキンの「指輪物語」第1話	RPG	ロジーク	未定
	マイト＆マジック外伝～招かれざる神	RPG	ロジーク	未定

■発売中止が決定した作品……●マサカリ伝説スーパーRPG編（トンキンハウス）

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●リングにかけろ（メサイヤ）未定●G.O.D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ（イマジニア）未定／価格未定●ストリートファイターZERO2（カプコン）9月下旬→96年●Parlor！Mini 3～パチンコ実機シミュレーションゲーム（日本テレネット）9月下旬→9月27日●クレヨンしんちゃんの長ぐつどぼん!!（バンダイ）9月下旬→9月27日●美少女戦士セーラームーン セーラースターズ～ふわふわパニック2（バンダイ）9月下旬→9月27日

（Ｔ）……スーファミターボ専用／★……今月DataBaseに初登場した新作



ゲームボーイ

GAME BOY

HOT 5

今月の売れ筋ソフト

『ポケモン』をおさえて『モグラーニャ』が首位を奪取した。

順位	前回	タイトル
1	↑前3位	**モグラーニャ** ●任天堂 ●アクションパズル ●3,900円
2	前1位	**ポケットモンスター・赤** ●任天堂 ●RPG ●3,900円
3	前2位	**ポケットモンスター・緑** ●任天堂 ●RPG ●3,900円
4	初登場	**熱闘！サムライスピリッツ斬紅郎無双剣** ●タカラ ●対戦格闘 ●4,500円
5	前4位	**ボンバーマンコレクション** ●ハドソン ●アクション ●3,980円

名作4選

『ナムコギャラリー』第2弾が早くも登場！

ナムコの名作がゲームボーイで楽しめる『ナムコギャラリー』シリーズの第2弾が発表されたぞ。今回の収録作品は『ギャラクシアン』『ドルアーガの塔』『ディグダグ』『ファミスタ4』の4本だ。

『ギャラクシアン』『ドルアーガ』は，以前発売されていたバージョンをそのまま収録。『ディグダグ』は海外バージョンを収録しており，通常版のほかに海外でのみ発表された『ニュー・ディグダグ』も遊べる（国内初移植）。『ファミスタ4』は，今年のオールスターゲーム時のデータを搭載した最新版になっているぞ。

操作方法やキャラ紹介をしてくれるヘルプ機能など，オプションも充実している。期待の持てる1作だ。　（八巻将之）

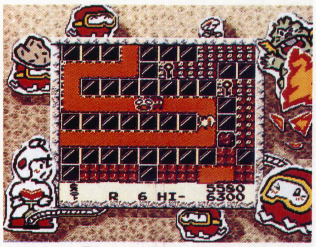
ナムコギャラリーVOL.2

■ナムコ　■オムニバス
■3,980円　■11月29日発売予定

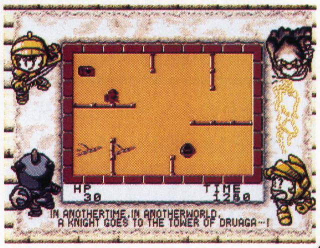
©㈱ナムコ　※画面は開発中のものです

ニューカラー登場！

◀ゲームボーイポケットにシルバー・カラーが登場する。価格は7800円で、10月19日発売だ



▲これが『ニュー・ディグダグ』。アイテムやボス戦などが盛り込まれている



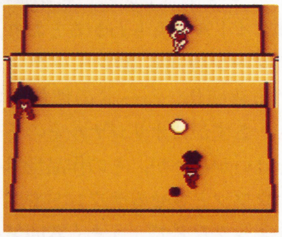
▶『ドルアーガ』にはオリジナルの敵キャラも登場するぞ

今月の新作

新作5本中3本がパズルゲームだが，やはり注目なのは任天堂の『ピクロス2』だろう。1度ハマるとやめられなくなるおもしろさは，前作『マリオのピクロス』で実証ずみ。今回も多くのピクロス中毒者が発生しそう。もう1本の任天堂タイトル『ヨッシーのパネポン』は，スーファミ版『パネルでポン！』をベースにした内容。こちらも期待できそうだ。

スポーツ・コレクション

10/10　■トンキンハウス　■スポーツ　■3,980円　■4メガ・カートリッジ

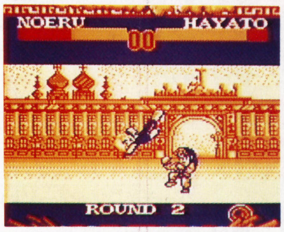


過去にゲームボーイで発売された同社のスポーツ・ゲーム5タイトルを1本にまとめて発売。『シーサイドバレー』『サッカー』『ボクシング』『ドッジボーイ』『ロードスター』が遊べる。

スーパーゲームボーイ対応

SD飛龍の拳外伝2

10/11　■カルチャーブレーン　■対戦格闘　■4,200円　■8メガ・カートリッジ

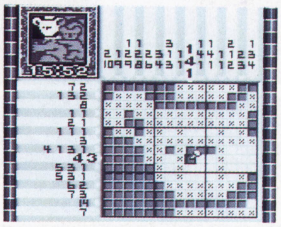


SDサイズのキャラが闘う『外伝』シリーズ第2弾。龍飛をはじめとするおなじみの面々に，新キャラ4人を加えた総勢19名が白熱のバトルをくり広げる。通信ケーブルを使用しての対戦が可能。

スーパーゲームボーイ対応

ピクロス2

10/19　■任天堂　■パズル　■3,000円　■4メガ・カートリッジ

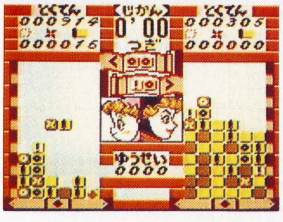


ピクロス・シリーズ第2弾。ストーリー性の追加や2人プレイ・システムが導入されたほか，時間制限ありの「クイックピクロス」も収録。問題数は前作の3倍，4問で一つの絵になるものも。

スーパーゲームボーイ対応

パズル忍たま乱太郎GB

10/25　■カルチャーブレーン　■アクションパズル　■3,980円　■4メガ・カートリッジ

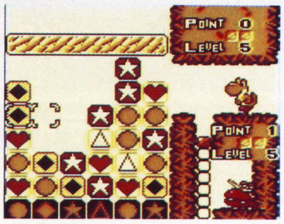


［スーパーファミコンから移植］スーファミ版に未登場の4人を加えた全17キャラが登場する落ちものパズル。同種パネルを3個以上つなげて消し，消えた図柄によっては忍術で相手をジャマできる。

スーパーゲームボーイ対応

ヨッシーのパネポン

10/26　■任天堂　■アクション・パズル　■3,000円　■4メガ・カートリッジ



［スーパーファミコンから移植］登場キャラがヨッシーになって『パネルでポン！』がGBに登場。1人プレイ時はエンドレス，スコアアタック，パズルなど5種類のモードが遊べる。通信対戦可能。

DataBase ゲームボーイ新作発売予定表

月を追うごとにタイトル数が増加中。『シレンGB』は年内発売になった。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
12月20日	★スーパーブラックバスポケット	フィッシング	スターフィッシュ	4,980円
未定	マジェスティック・マジシャン（仮）	アクション	NICS	未定
▼スーパーゲームボーイ（13色）対応ソフト				
11月22日	パチ夫くんゲームギャラリー	オムニバス	ココナッツジャパン エンターテイメント	4,300円
	原人コレクション	アクション	ハドソン	3,980円
11月29日	★ナムコギャラリーVOL．2	オムニバス	ナムコ	3,980円
12月6日	★桃太郎コレクション2	オムニバス	ハドソン	3,980円
12月予定	はじめてのおつかい	アクションパズル	ケムコ	未定
	ミニ4ボーイ（仮）	SLG	J・ウイング	未定
	★みどりのマキバオー	アクション	トミー	（予）3,900円
	ゲゲゲの鬼太郎 妖怪創造主現る！	RPG	バンダイ	（予）4,500円
	名探偵コナン（仮）	AVG	バンダイ	（予）3,980円
96年予定	★ぷよぷよ通（仮）	アクションパズル	コンパイル	未定
未定	★ミニ四駆GBレッツ＆ゴー	RPG	アスキー	未定
	バーチャル飛龍の拳GB（仮）	対戦格闘	カルチャーブレーン	4,200円
	★ボンバーマンGB3	アクション	ハドソン	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●不思議のダンジョン　風来のシレンGB～月影村の怪物（チュンソフト）9月下旬→96年

★……今月DataBaseに初登場した新作

バーチャルボーイ
VIRTUAL BOY

性能的には決して，悪いハードではないのだが……。やはり，ソフトがでないことには評価のしようがない。このまま終わるのか？

今月の売れ筋ソフトHOT5

1. 前1位 **マリオズテニス** ●任天堂 ●テニス ●4,900円
2. ↑前3位 **ギャラクティックピンボール** ●任天堂 ●ピンボール ●4,900円
3. ↑再登場 **テレロボクサー** ●任天堂 ●ボクシング ●4,900円
4. 前4位 **T&Eバーチャルゴルフ** ●T&Eソフト ●ゴルフ ●6,500円
5. 前2位 **バーティカルフォース** ●ハドソン ●シューティング ●4,980円

DataBase バーチャルボーイ新作発売予定表
動かざること山のごとし。初心会で何らかの発表があることを期待。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
96年予定	バーチャルジョッキー	競馬SLG	ライトスタッフ	未定
未定	ドラえもん ～のび太のドキドキ！おばけランド	アクション	エポック社	5,500円
	スターシード	シューティング	ココナッツジャパン エンターテイメント	（予）5,800円
	プロテウスゾーン	シューティング	ココナッツジャパン エンターテイメント	（予）5,800円
	アウト・オブ・ザ・デスマウント	シューティング	J・ウイング	（予）6,800円
	バウンド・ハイ！	アクション	任天堂	未定
	バーチャルボンバーマン	アクション	ハドソン	未定
	ヴァーチャルガンマン	シューティング	ビクター／ビクターソフト	5,800円
	バーチャルブロック	アクションパズル	ボトムアップ	5,300円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●新日本プロレスリング 激闘伝説(トミー)未定

PCエンジン
PC ENGINE

今月のランキングは，先月に引きつづき『DE・JA』がトップ。2位は『ゲッツェンディーナー』。ここでもガイナックス人気が。

今月の売れ筋ソフトHOT5

1. 前1位 **DE・JA** ●NECインターチャネル ●AVG ●7,800円
2. ↑再登場 **ゲッツェンディーナー** ●NECホームエレクトロニクス ●ARPG ●7,800円
3. 前2位 **バザールでござ～るのゲームでござ～る** ●NECホームエレクトロニクス ●アクションパズル ●7,800円
4. 前3位 **プリンセスメーカー2** ●NECホームエレクトロニクス ●SLG ●8,200円
5. 前4位 **GO！GO！バーディチャンス** ●NECホームエレクトロニクス ●ゴルフSLG ●7,800円

DataBase PCエンジン新作発売予定表
先月から動向なし。『ワーキン♥ラブ』は近いうちに発売日が決まりそう。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼スーパーCD-ROM²				
秋頃予定	てきぱきワーキン♥ラブ	AVG	NECホームエレクトロニクス	7,800円
96年予定	スペースファンタジーゾーン	3Dシューティング	NECアベニュー	4,800円
未定	モンスターメーカー ～神々の方舟	RPG	NECインターチャネル	未定
	デッド・オブ・ザ・ブレインⅠ＆2	AVG	NECホームエレクトロニクス	7,800円
▼アーケードカード専用スーパーCD-ROM²				
秋頃予定	魔導物語Ⅰ～炎の卒園児	RPG	NECアベニュー	（予）7,800円

ゲームギア
GAME GEAR

11月発売予定の『GGポートレートシリーズ サラ』が『パイ』に変更された。

今月の売れ筋ソフトHOT5

1. 初登場 **パズルボブル** ●タイトー ●パズル ●4,800円
2. 前1位 **ねこ大すき！** ●セガ ●SLG ●4,800円
3. ↑再登場 **SDガンダム WINNER'S HISTORY** ●バンダイ ●SLG ●4,800円
4. 前2位 **バーチャファイターMini** ●セガ ●対戦格闘 ●4,800円
5. ↑再登場 **ぷよぷよ通** ●コンパイル ●アクションパズル ●3,800円

ツヴァイのつぎはMINI

『パンツァードラグーンMINI』はタイトルからもわかるとおり，サターン版同名3Dシューティングの移植作。ハードの性能差ゆえ，さすがにオリジナルそのままとはいかないが，その作品世界をホウフツとさせるサウンドやグラフィックなどで，うまく雰囲気を表現することに成功している。来月は本作や『GGポートレート』を紹介する予定だ。（八巻将之）

Data Base ゲームギア新作発売予定表

発売日	タイトル／ジャンル／発売元／価格
11月1日	GGポートレートシリーズ アキラ／その他／セガ／未定
11月22日	GGポートレートシリーズ パイ／その他／セガ／未定
11月22日	パンツァードラグーンMINI／シューティング／セガ／未定
12月29日	Gソニック／アクション／セガ／未定
12月予定	ペット倶楽部(仮)／SLG／セガ／未定
未定	ミッキーとミニーのハッピーダイアリー／その他／セガ／4,800／16,800円

プレイディア
PLAYDIA

発売予定はあるものの，そのいずれもが発売日未定。なんとも煮えきらない状態がつづくプレイディア。早く元気になってくれ！

Data Base プレイディア新作発売予定表

発売日	タイトル／ジャンル／発売元／価格
未定	きかんしゃトーマスのかずといろとかたちのおはなし／教育／バンダイ／5,800円
未定	それゆけ！アンパンマン(仮)／未定／バンダイ／(予)4,800円
未定	ニュートンミュージアム遙かなる宇宙(仮)／図鑑／バンダイ／(予)3,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●けろけろけろっぴ～ウキウキパーティーランド!!(バンダイ)未定●ドラえもん～ドキドキ！どうぶつ大冒険！(バンダイ)秋頃

レーザーアクティブ
LASERACTIVE

パイオニアLDCの恋愛SLG『NOëL』をレーザーアクティブに移植希望。ヒットまちがいなし！

Data Base レーザーアクティブ新作発売予定表

発売日	タイトル／ジャンル／発売元／価格
▼LD-ROM²	
未定	UFO AND ET／エンターテインメント／パイオニア／未定
▼メガLD	
未定	UFO AND ET／エンターテインメント／パイオニア／未定
未定	NHK中国語会話(仮)／教養／パイオニア／未定

アーケードゲーム

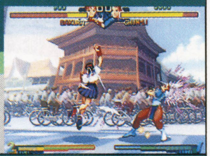
ARCADE GAME

HOT 10
今月の人気ソフト

注目は3位の『マイエンジェル』。高難度ながら連コイン者が続出しているようだ。『レイストーム』は前評判どおりの完成度で，好調なスタートとなった。

1 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
↑前7位
●SNK
●対戦格闘

2 ストリートファイターZERO2
前1位
●カプコン
●対戦格闘



3 子育てクイズ　マイエンジェル
初登場
●ナムコ
●クイズ

4 レイストーム
初登場
●タイトー
●シューティング

5 バーチャファイター2
前3位
●セガ
●対戦格闘

6 前2位 ラストブロンクス〜東京番外地
●セガ
●対戦格闘

7 初登場 ストリートファイターZERO2ALPHA
●カプコン
●対戦格闘

8 前5位 電脳戦機バーチャロン
●セガ
●アクション

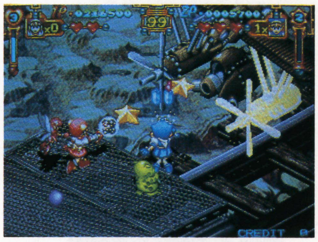
9 前4位 デカスリート
●セガ
●スポーツ

10 前6位 スーパーパズルファイターII X
●カプコン
●アクションパズル

キミはどっちだ？ クララとキララが大活躍！

アトラスから，『豪血寺一族』のクララが主人公のゲームが発売される。捕らわれのウララ王女を助けるために，プリンセス・クララと双子の妹キララ，王女の恋人のグレイの3人が，魔法の世界で活躍するアクション・シューティングだ。プレイヤーの行動によって成長が変化する「ピュアエッグ」というオプションがこのゲームのウリ。もちろん，スーパークララにも変身できるぞ。（開田清隆）

プリクラ大作戦
■アトラス　■アクション
■ST-V　■10月中旬発売予定



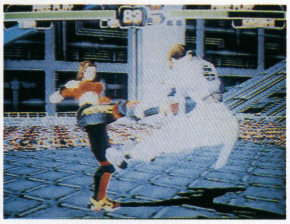
▲ショットとハンマーを駆使して敵をやっつけよう。2P同時プレイもOKだ

今月の新作

『風雲』の第2弾は，なんとタッグバトル！　4人対戦でおもしろさもパワーアップだ。マイクを使用する『マジカル頭脳パワー!!』もオススメ。友達とわいわい遊べるぞ。

デッド オア アライブ

10／下
■テクモ
■対戦格闘



セガのCGボード「モデル2」を使用した，同社初の3D対戦格闘。パンチ，キック，ホールドの3ボタンを使用し，多彩な打撃や投げ技をキメることができる。女性3人をふくむ計8キャラが登場。

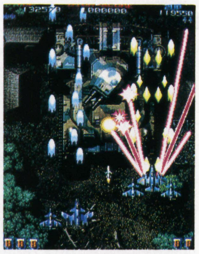
プリクラ大作戦

10／中
■アトラス
■アクション　■ST-V

『豪血寺一族』シリーズの人気キャラ・クララが，魔法の世界で活躍するアクション。プレイヤーの行動により成長が変化する「ピュアエッグ」システムが特徴。2P同時プレイも楽しめる。

ガン・ドッグス

10月
■セイブ開発
■シューティング



ショット＋ボンバー・タイプのシューティング。通常のショットのほかに，タメ撃ちによる特殊攻撃が可能。自機はプロペラ機を中心とした，性能のことなる5種類の戦闘機の中から選択できる。

ウェーブランナー

9／下
■セガ
■スポーツ

マリンジェットをモチーフにした水上レース。特殊筐体でハンドル操作や体重移動など，マリンジェット独特の操作感覚を再現している。モデル2ボードによる，美しい波の動きがポイント。

風雲スーパータッグバトル

9／下
■SNK
■対戦格闘　■MVS

同社が発売した『風雲黙示録』がリニューアルされて登場。最大4人まで参加可能な交代制のタッグバトル・システムを採用している。新キャラ2人を加えた，計10キャラからチームを編成する。

X-MEN VS. ストリートファイター

9/25 ■カプコン ■対戦格闘

『X-MEN』に登場するミュータントと，『ストII』シリーズの人気キャラが2on2で対決するドリーム・マッチ。ベクトル理論や，空中連続技「エリアルレイヴ」などのシステムが継承されている。

ギャロップレーサー

9/26 ■テクモ ■競馬

ポリゴンを使用した，迫力ある3D視点がウリの競馬アクション。性別，脚質など性能のことなる10頭の競走馬から騎乗する馬を選択し，五つのGIレースを戦う。実在の有名馬と対決もできる。

インディペンデンス・デイ

9/下 ■データイースト ■ピンボール

7月に公開されたSF映画をピンボール化。テーブル上にあるエイリアン・ヘッドが高得点のカギを握る。

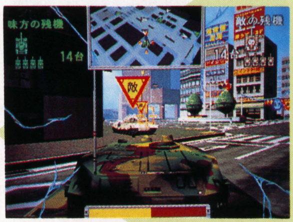
マジカル頭脳パワー!!

9/下 ■セガ ■クイズ ■ST-V

同名の人気テレビ番組をそのまま再現したクイズゲーム。すべての問題にマイクを使って口頭で回答するのが特徴。3人まで同時に参加可能で，似たもの三択などおなじみのクイズに挑戦する。

トーキョーウォーズ

9/下 ■ナムコ ■3Dシューティング



副都心，湾岸地帯を舞台に展開される対戦型タンクバトル。ゲームは4人まで同時に参加でき，2対2や1対3にわかれて戦うことができる。CGボード「システム・スーパー22」を搭載している。

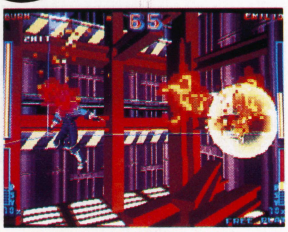
ファイターズインパクト

9/下 ■タイトー ■対戦格闘

ポリゴン使用の3D格闘。登場キャラ8人中7人が，それぞれ3種類の格闘スタイルを持っており計22種のキャラを使用できる。レバーや攻撃ボタンとの併用で真価を発揮するシフトボタンを装備。

サイキックフォースEX

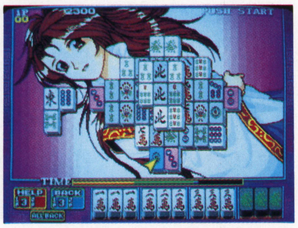
8/7 ■タイトー ■対戦格闘



さきに発売された『サイキックフォース』の新バージョン。新システム「回避バリア」が導入されたほか，各キャラに個別のエンディング，新カラーを追加。対戦のバランスも見なおされている。

三刻志

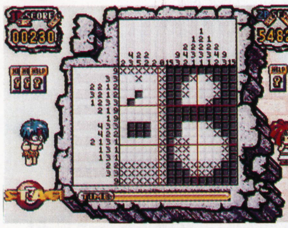
8/21 ■ミッチェル ■パズル



麻雀牌を使用したパズル。指定された組み合わせで牌をマークして消していき，時間内にすべて消せばステージ・クリアとなる。「三國志」の武将をモチーフにした，さまざまなアイテムが登場。

ロジックプロ

8/2 ■バンウェーブ ■パズル



縦，横の数字をヒントに，正方形のマスを塗りつぶしていくパズル「ロジック」をゲーム化したもの。制限時間内に最大で20×20マスの絵を完成させる。2P協力プレイも可能。

DataBase アーケードゲーム新作発売予定表

『ダライアス』の新作が登場。カネコは新ボード「ノバ」対応作を投入。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元
2月上旬	ワールドクラスボウリング	ボウリング	アーク
6月上旬	パネルバラエティー赤丸Q上昇～ドントア～ル	クイズ	中日本リース
9月20日	★ギャルズパニック4遊	アクション	カネコ
10月予定	★さるかにハムぞう	アクション	カネコ
	★ジャンジャンパラダイス	麻雀	カネコ
11月予定	★ユキブタマン	アクション	カネコ
秋頃予定	★マクロスプラス	シューティング	バンプレスト
	3 on 3 ダンクマッドネス	ストリートバスケ	ビデオシステム
97年春頃予定	★あすか120%	対戦格闘	カネコ
	★峠キング	レーシング	カネコ
	★シューティング(仮)	シューティング	カネコ
未定	アルティメイトドメイン(仮)	対戦格闘	アトラス
	グルーヴ・オン・ファイト	対戦格闘	アトラス
	ヴァンパイアIII(仮)	対戦格闘	カプコン
	ウォーザード	格闘アクション	カプコン
	★スターグラディエイター2(仮)	対戦格闘	カプコン
	ストリートファイターEX	対戦格闘	カプコン
	ストリートファイターIII(仮)	対戦格闘	カプコン
	ストリートファイターZERO 3	対戦格闘	カプコン
	★クイズドレミファグランプリ3	クイズ	コナミ
	★ソーラーアサルト	3Dシューティング	コナミ
	★GTIクラブ	レーシング	コナミ
	★対戦とっかえだま	アクションパズル	コナミ
	麻雀ハイパーリアクション2	麻雀	サミー
	セカンドアースグラティア	シューティング	ジャレコ
	★セガスキー・スーパージャイアントスラローム(仮)	スキー	セガ
	★クレオパトラフォーチュン	アクションパズル	タイトー
	★Gダライアス(仮)	シューティング	タイトー
	パズルボブル3	パズル	タイトー
	★まじかるでーと～ドキドキ告白作戦	オムニバス	タイトー
	★アルペンレーサー2	スキー	ナムコ
	★クイズ!!美少女戦士セーラームーン	クイズ	バンプレスト
	★ナノ・ブレイカー(仮)	アクション	ビスコ
▼MVS対応			
秋頃予定	★得点王～炎のリベロ	サッカー	SNK
	ゴーストロップ	アクション	データイースト
96年予定	QP	オムニバス	サクセス
未定	★ティンクルスタースプライツ	シューティング	ADK
	★サムライスピリッツ天草降臨	対戦格闘	SNK
	へべれけのペアペアウォーズ	アクション	サンソフト
	★ネオ・ボンバーマン(仮)	アクション	ハドソン
▼ST-V対応			
秋頃予定	クイズおまえにPiponチョ!	クイズ	データイースト
	紫炎龍	シューティング	童
96年予定	コットン2	シューティング	サクセス
97年予定	ガーディアン・フォース	シューティング	サクセス
▼ピンボール			
9月上旬	★テイルズ オブ ザ アラビアンナイト	ピンボール	タイトー
未定	エアボーン	ピンボール	カプコン
	★フリッパーフットボール	ピンボール	カプコン
	★ブレイクショット	ピンボール	カプコン
	★スケアードスティフ	ピンボール	タイトー

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●わくわく7(サンソフト)未定→10月●ジグソーパラダイス(アイマックス)未定●彼女が?(ハテナ)に着替えたら(アイマックス)未定●ぱにって!!おじゃまん(ビスコ)未定●蒼穹紅蓮隊(エイティング／ライジング)9月→9月18日●クイズなないろドリームス虹色町の奇跡(カプコン)9月→9月20日●ステークスウィナー2(ザウルス)9月→9月下旬●セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ(セガ)9月→9月中旬●エアウォーカーズ(データイースト)9月下旬→10月●アクアジェット(ナムコ)8月→9月下旬●ダンシングアイ(ナムコ)9月中旬→9月19日●バンバンボール(バンプレスト)8月下旬→9月上旬●ラブリーポップ麻雀 雀々しましょ(ビスコ)9月→9月25日●ギャルジャン(童)8月→秋頃

★……今月DataBaseに初登場した新作

ネオジオ

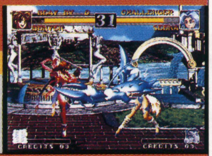
NEO・GEO

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

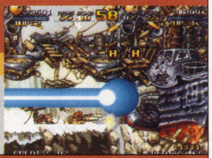
再登場が3タイトルもあり，順位の変動がはげしい今月。そんななか，ザウルスの対戦格闘『神凰拳』が，みごと初登場トップとなった。『メタスラ』も健闘しているぞ。

1 神凰拳(CD)
初登場
●ザウルス
●対戦格闘
●7,800円



2 メタルスラッグ(CD)
↑前5位
●ナスカ
●アクション
●7,800円

3 メタルスラッグ
↑再登場
●ナスカ
●アクション
●29,800円



4 リアルバウト餓狼伝説(CD)
前1位
●SNK
●対戦格闘
●8,800円

5 サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣(CD)
↑前7位
●SNK
●対戦格闘
●7,800円

6 前2位 ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝・普及版(CD)
●SNK
●対戦格闘
●7,800円

7 前6位 マジカルドロップ2(CD)
●データイースト
●アクションパズル
●6,800円

8 前4位 ニンジャマスターズ～覇王忍法帖
●SNK
●対戦格闘
●32,000円

9 前8位 ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝・限定版(CD)
●SNK
●対戦格闘
●8,800円

10 ↑再登場 マジカルドロップ2
●データイースト
●アクションパズル
●29,800円

狙い目キャラは？ 『ザ・キング・オブ・プレイヤーズ』開催！

ネオジオCD版『KOF'96』の発売を記念して「ザ・キング・オブ・プレイヤーズ」コンテストが開催されるぞ。CD版『KOF'96』のサバイバーモードに挑戦し，そのスコア画面を写真に撮って，ソフト付属の応募券といっしょに下記まで送ろう。キャラごとのタイムアタック，スコアアタックの各部門の上位5名（合計270名）に「認定証」と「3枚組オリジナルテレカ」がプレゼントされるぞ。締め切りは11月30日（消印有効）だ。　**（開田清隆）**

【あて先】〒564　大阪府吹田市豊津町18－12　株式会社エス・エヌ・ケイ「ザ・キング・オブ・プレイヤーズ」コンテスト'96係

▲これが認定証とオリジナルテレカ3枚組だ。がんばって応募しよう

家庭用のみのサバイバーモードとは？

サバイバーモードとは，家庭用オリジナルのオプション・モード。1名のキャラクターを使用して，9チーム＋ボス2名の計29名と1本勝負でつぎつぎに対戦していき，タイムとスコアの二つで成績を競うことができる。勝ったときの体力がつぎの試合に引き継がれるが，勝利しても少ししか回復しないうえに，体力がゼロになった時点でゲーム・オーバーとなる。途中でのセーブも不可能という，カンタンにはクリアできない過酷なモードだ。なお，このモードはカートリッジ版にも収録されているが，コンテストの応募はCD版のみとなっているので注意しよう。

▲全キャラを倒し，この画面を撮影しよう。クリアすればセーブできる

今月の新作

今月は格闘が2タイトル発売される。注目は，前作から大変身を遂げた『風雲』だ。前作と比較すると，ラインバトルがなくなっていたり，ジムナスアーツ使いのキャロルがいないなど残念な（？）点もある。しかし交代制のタッグ・システムは，プロレスのような感覚で楽しめて戦略性も高い。『KOF』のチームバトルとはちがった魅力を持っているぞ。

ネオジオCD

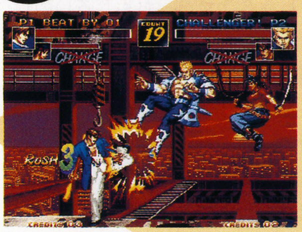
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

10／25　■SNK　■対戦格闘　■8,800円　■CD-ROM

人気のチームバトル格闘の第3弾。「サバイバーモード」をはじめとする，各種オプション機能も付加されているほか，CD版では全9チーム27人に加えて，2人のボスキャラが使用できる。

風雲スーパータッグバトル

10月　■SNK　■対戦格闘　■価格未定　■242メガ・カートリッジ



『風雲黙示録』のシステムを大幅に変更し，2名のキャラで闘うタッグ・システムを採用した新作。交代制ながら，パートナー・キャラと協力して技をくりだすこともできる。2キャラが新登場。

▶使用可能なキャラは全部で10人。前作の主人公であるハヤテも登場するぞ

◀新キャラのキム・スイルは，あのキム・カッファンと血縁関係にあるのだ

DataBase ネオジオ新作発売予定表

『サムスピ』の新作が登場。『わくわく7』カートリッジ版も発売決定だ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼カートリッジ				
11月予定	ステークスウィナー2	競馬	ザウルス	未定
秋頃予定	★得点王～炎のリベロ	サッカー	SNK	未定
12月予定	★サムライスピリッツ天草降臨	対戦格闘	SNK	未定
未定	★わくわく7	対戦格闘	サンソフト	未定
	NEO Mr.Do!	アクション	ビスコ	未定
▼ネオジオCD				
秋頃予定	★得点王～炎のリベロ	サッカー	SNK	未定
12月予定	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	SNK	8,800円
96年予定	QP	オムニバス	サクセス	未定
97年1月予定	★サムライスピリッツ天草降臨	対戦格闘	SNK	未定
未定	★風雲スーパータッグバトル	対戦格闘	SNK	未定
	ステークスウィナー2	競馬	ザウルス	未定
	ネオアクションゲーム（仮）	アクション	ハドソン	未定
	NEO Mr.Do!	アクション	ビスコ	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

ゲーム・ミュージック&ビデオ

GAME MUSIC&VIDEO

今月のGMヒットチャート情報

●9月第1週
19位　ときめきメモリアル ボーカル・ベスト・コレクション2（キングレコード）／23,750枚
35位　ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（ポニーキャニオン）／11,910枚
40位　ステレオドラマ・ツインビーPARADISE3 Vol.3（キングレコード）／9,060枚
59位　ツインビーPARADISE3 ボーカル祭りだ！ワッショイ編（キングレコード）／6,250枚
90位　Courage／小森まなみ（キングレコード）／3,910枚
91位　月刊ときめきメモリアルNo.1（キングレコード）／3,870枚

●9月第2週
38位　ときめきメモリアル ボーカル・ベスト・コレクション2（キングレコード）／8,280枚
57位　ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（ポニーキャニオン）／5,290枚

●9月第3週
18位　月刊ときめきメモリアルNo.2（キングレコード）／21,500枚
62位　ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（ポニーキャニオン）／4,940枚
80位　ときめきメモリアル ボーカル・ベスト・コレクション2（キングレコード）／3,440枚

●9月第4週
48位　月刊ときめきメモリアルNo.2（キングレコード）／6,850枚
84位　ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（ポニーキャニオン）／3,460枚

（オリコン調べALBUM HOT 100による／枚数は推定）

GMとドラマが合体

GMファンのためのラジオ番組開始！

GMの老舗，サイトロンが10月13日から（毎週日曜日25：00～25：36）TBSラジオにて「子安，氷上のゲムドラナイト」をオンエアする。パーソナリティはタイトルどおり，声優の子安武人と氷上恭子。メインは数多くのGMを流す音楽コーナーと，月替わりドラマだ。おもしろいのは，ドラマが「インタラクティブドラマ」であること。これは，毎回2種類の次週予告を発表し，次回はリスナーの希望が多かったほうを放送するというもの。選ばれなかったほうを希望した人も，その未放送ストーリーをふくむ完全版ドラマCDがリリースされていくので安心だぞ（ちなみに10月は『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』)。

ミュージック・パートでは黎明期から現在までのGMを幅広く取り上げるうえ，ゲームメーカー・サウンド・チームなどを迎えてのトークもある。まさにGMファン待望の番組と言えるだろう。　**（中村京子）**

芸術の秋でしょ

今年最後のドラクエ・コンサート情報

この秋公演されるドラクエ・コンサートの日程が決定した。ちなみにスーファミ版『ドラクエIII』には新曲も追加されているらしいぞ。

ドラゴンクエスト　スペシャル・コンサート

日時：1996年11月10日（日）　13：00開場　14：00開演
場所：渋谷公会堂（☎03-3463-1211）
プログラム：スーファミ版交響組曲「ドラゴンクエストIII」
料金：S席　4,000円／A席　3,500円
チケット前売り：サウンド・ギャラリー（☎03-3351-4041）
チケットぴあ（☎03-5237-9990）
チケットセゾン（☎03-3250-9990）
お問い合わせ：サウンド・ギャラリー

東京シティ・フィルコンサート

日時：1996年11月30日（土）　18：15開場　19：00開演
場所：テイアラこうとう　大ホール
プログラム：交響組曲「ドラゴンクエストVI」全曲
料金：S席　4,000円／A席　3,000円（A席のみスチューデント・プライス1,000円）
チケット前売り：テイアラこうとう（☎03-5624-3333）
江東区内（財）江東区地域振興会各施設（芭蕉記念館を除く）
チケットぴあ（☎03-5237-9999）
丸井チケットぴあ（☎03-5385-9999）
お問い合わせ：テイアラこうとう

応援してね♥

藤崎詩織ファンクラブに入会しよう

『ときメモ』ファンならもうご存じかもしれないが，あの藤崎詩織が歌手としてソロ・デビューする。それにともない，彼女の所属するコナミアーティストプロダクツでファンクラブを設立することになった。入会すると，メンバーズ・カードや会報をはじめ，オリジナル・グッズがプレゼントされたり，イベントのチケットを先行予約できるなど，うれしい特典が盛りだくさんだ。受付は10月15日からなので，それまではインフォメーション電話（☎03-3724-4600）で情報をゲットしよう。

入会金（初半年度のみ）：500円　**会費：**2,000円（半年間）
第1期入会受付期間：1996年10月15日～11月14日
入会方法：自分の住所，氏名を明記し，80円切手を貼った返信用封筒を下記の住所まで送って入会案内書をもらう。その後，付属の振り込み用紙に必要事項を記入し，郵便局にて入会金十会費を払う。入会特典は10月20以降に発送予定。
〒160　東京都新宿区新宿2-1-5　パークサイドスクエア4F
藤崎詩織オフィシャルファンクラブ「Shiori Mate」係
☎03-3341-3540／FAX 03-3341-3332（10月15日～）

夢への一歩

「ボイス・チャレンジャー」でチャンスをつかめ

8月から，声優デビューへの近道となるCD「ボイス・チャレンジャー」が発売されているが，まだ知らない人のために応募規定を掲載しよう。

応募対象：16～22才までの女性
応募期間：1996年9月1日～10月31日（消印有効）
必要書類：オーディション応募券（「卒業編」「卒業II編」のオビに添付。どちらか1枚）／履歴書／3か月以内に撮影された顔写真と全身写真（それぞれ1枚）／「チャレンジディスク」で自分が演じたものを録音したカセットテープ
応募先：〒150　東京都渋谷区神宮前郵便局留
「ボイス・チャレンジャー」オーディション係
審査：一次審査……テープオーディション／最終審査……一次審査合格者（書類通知）による一般公開オーディション
注意事項：カセットテープ，写真の裏には必ず氏名を明記／テープは「チャレンジディスク」に声を当てて録音したものを送る。応募者の声のみのものや，オリジナル作品での応募は審査対象外／応募書類，テープは返却されないので，必要な人はあらかじめコピーを
お問い合わせ：センチメンタル・グラフティ事務局
（☎03-5474-6265／平日12：00～18：00）

パンクロック？

本格サイバーパンクのGM登場！

8月にゲームが発売され，同月の21日にはNECアベニューよりアルバムがリリースされた『サイバードール』。本格的なサイバーパンクRPGであるこの作品は，キャラクター・デザインにフィギュア・デザイナーとして有名な韮原　靖氏を起用したことでも知られているが，サウンドにも注目が集まっている。今月は，この『サイバードール』の作曲を手がけた安藤氏と石井氏にお話をうかがってきた。　**（聞き手：北野聡士）**

――タイトルどおり，パンクの曲が多いのでしょうか。

石井：パンクというよりは，メタルとかロックといったところでしょうか。個人的にロックが好きですから……。そのせいではないのですが，ゲームの雰囲気にあわせて作ったら，結果的にロックが多くなったというところです。

安藤：一般にRPGというと，オーケストラ調の曲などが多いのですが，サイバーパンクのゲームに，オーケストラは場ちがいですからね（笑）。でも，バッハの曲が1曲だけ入ってますけど……。ロックばかりでなく，さまざまな曲が使われているのが，RPGらしいといえばRPGらしいのかもしれませんが。

――思いどおりの曲が作れましたか？

石井：個人的な好みが前面にでてしまったところもあって，「聴きやすい曲」というより「好みのわかれる曲」になったようです。ちょっとトンガった曲になってしまったかな？と思ってます。

安藤：反面，独特な雰囲気がだせて良かったんじゃないですかね。今回ほとんどの曲を石井に作ってもらいましたけど，彼独特のロックが『サイバードール』の雰囲気にピッタリとハマったみたいです。僕も作曲しましたが，石井とは曲調がぜんぜんちがいますから。聴けば，どちらの曲なのかすぐにわかるくらい（笑）。それがかえって，一種独特なムードを演出できたのではないでしょうか？

――最後に，ゲームやアルバムを買ってくださるファンに一言。

安藤：僕と石井の曲のちがいも楽しんでもらえればうれしいですね。

石井：好みがわかれるかもしれませんが，ぜひ聴いてください。よろしくお願いします。

◀『サイバー～』のサウンド・チーム。左から石井さん，加藤さん，安藤さん

今月の新作

タイトーと富士通がGMレーベルを設立した。アルバムではCD-EXTRAパートをふくんだものが登場する。今後増えていきそうなカンジだ。

月刊ときめきメモリアル No. 3

10/2　■キングレコード　■2,200円（税込）
■CD　KICA-7713

夏の「ときメモキャラバン」2会場でのミニ・レポートを収録したトークをはじめ，今月も数々の人気レギュラー・コーナーでおくる。イメージ・ソングは，片桐彩子と鏡　魅羅。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：①もっと！ときめきラジオトーク10月号（前編）②CDドラマときめきメモリアル「最後の夏休み」第3回“おまかせアシスタント”③もっと！ときめきラジオトーク10月号（後編）④好きなままで好きでいい⑤水の都へ…⑥きらめき高校ガイダンス⑦美樹原愛の「動物伝言板」⑧きらめき高校男子更衣室⑨実況スペシャルサンクス
作詞：青柳美奈子（④⑤）
作曲：南　利一（④），白川　明（⑤）
編曲：岸村正実（④⑤）
声の出演：國府田マリ子，菊池正美，久川　綾ほか

銀河お嬢様伝説ユナ Galaxy Wave'96「秋だ！おイモだ！遠足だ！」

10/2　■キングレコード　■3,000円（税込）
■CD　KICA-321

昨年好評を博した『ユナ』ドラマCDが帰ってきた。9月に「林原めぐみのTokyo Boogie Night」（TBS毎週土曜日25:00～／他9局）内で放送された4話＋CDオリジナルの第0話と，横山智佐，冬馬由美が歌うボーカル曲を収録。

ゲーム発売元：ハドソン
収録曲：①第0話「暁に目覚めし者」②meet the Dream③第1話「旅立ちの朝」④第2話「浜辺のラプソディー」⑤第3話「密林の乙女達」⑥Simply My Heart⑦第4話「おもひでのネオ軽井沢」⑧エピローグ
作詞：木本慶子（②⑥）
作・編曲：有澤孝紀
声の出演：横山智佐（②⑥ボーカル），冬馬由美（⑥ボーカル），高橋美紀ほか

OVA「パンツァードラグーン」オリジナルサウンドトラック

10/2　■バップ　■2,800円（税込）
■CD　VPCG-84617

ゲームと同じく，東　祥高が作曲を手がけた，アニメ『パンツァードラグーン』のBGM集。加えて彼の新曲と，ヒロインのアリータこと白鳥由里によるイメージ・ソングも収録されている。

ゲーム発売元：セガ
収録曲：①The Last Fight of Panzer（Theme of Panzer Dragoon）②Crisis③Battle More Battle④Memories of Kyle⑤Gentle Fly⑥Flying at The Sea⑦Dragoon Fly⑧Running Enemy⑨Tears of The Panzer Dragoon⑩空の奇蹟
作詞：新居昭乃（⑩）
作・編曲：東　祥高，新居昭乃（⑩）
ボーカル：白鳥由里（⑩）

フィスト

10/2　■ポニーキャニオン　■2,500円（税込）
■CD　PCCB-00226

ゲームに登場する女の子たち総出演のオリジナル・ドラマやテーマ曲などを収録。曲目からも察せられるように，それぞれが「誰々風」になっているのがユニーク。

ゲーム発売元：イマジニア
収録曲：①opening「FIST 夢を追いかけて…」②マリアのテーマ「今夜はパジャマ・パーティー」③愛のテーマ「かめにのれて…」④メイのテーマ「ナイス・バディ Feels Exit」⑤CDドラマ怒号の前編！⑥真琳のテーマ「野郎」⑦真澄のテーマ「夢見る少女じゃ寝られない」⑧刻風のテーマ「サバイバル・ダンサー」⑨CDドラマ 驚愕の後編？⑩アンディのテーマ「プロレスRain」⑪アーツのテーマ「デブ・ファントム」⑫BGMアドバタイズ⑬BGMキャラクター選択⑭BGMオプション⑮BGMキャラクター紹介⑯ending「願い」
声の出演：井上喜久子，國府田マリ子，岡村明美（①⑯ボーカル）ほか
初回特典：スーパーピクチャーCD

「ルナ～シルバースターストーリー」LUNATIC FESTA：VOL. 3

10/9　■東芝EMI（ユーメックス）　■2,800円（税込）
■CD　TYCY-5524

3巻目に突入し，いよいよクライマックスを迎えるドラマと，ゲーム・サウンドを収録。ゲームも今月25日の発売が決定したので，プレイしながら聴きくらべるのもおもしろいかも。

ゲーム発売元：角川書店
収録曲：①Pretty Girl②第11話「騒がしき仲間たち」③ブルグ④第12話「青竜の試練」⑤メリビア⑥第13話「メリビア炎上」⑦戦いへの決意⑧第14話「魔法皇帝」⑨闇の女神⑩レ・ミゼラブル
作詞：溝口　功（①⑩）
作曲：岩垂徳行
編曲：岩垂徳行，小西真理（①），岩崎　琢（⑩）
声の出演：石田　彰，池沢春菜（①ボーカル），氷上恭子（⑨ボーカル），萩森侑子（⑩ボーカル）ほか

※お詫びと訂正……8月号「ナムコエレメカ大百科」の品番と価格に誤りがありました。正しいデータは，価格3,800円（税込），品番VICL-4091です。関係者ならびに読者のかたがたにご迷惑をおかけしたことをお詫びするとともに，ここに訂正させていただきます。

サイキックフォース ーアーケード・サウンド・トラックスー

10/11 ■ZUNTATAレコード ■2,500円（税込）
■CD ZTTL-0001

タイトーがGMレーベル「ZUNTATA RECORDS」を設立した。第1弾として，アーケード版『サイキックフォース』のオリジナル・サウンド＋アレンジ・バージョンが登場。

ゲーム発売元：タイトー
収録曲：①ホ・シ・イ②SELECT③FIRE＆ICE④BURNING STORM⑤FALLEN ANGEL⑥LUNATIC CROW⑦CARRY AWAY！⑧封魔の調⑨REVENGER⑩BIRDIE BIRDIE！⑪ASIAN LABYRINTH⑫FREEZING POINT⑬LAST IMPACT⑭BURNING SCAPE⑮CONTINUE⑯NAME ENTRY⑰PSYCHIC FORCE SOUND SCAPE⑱THE KING OF DARKNESS FORCE

レイストーム

10/11 ■ZUNTATAレコード ■2,500円（税込）
■CD ZTTL-0002

『サイキック～』と同時発売のオリジナル＆アレンジ・サウンド集。今後，タイトーのGMはZUNTATAレーベルからリリースされていく予定なので，ファンは期待しよう。

ゲーム発売元：タイトー
収録曲：①CYCLOID②ORIGIN③OOPERTS④GEOMETRIC CITY⑤AQUARIUM⑥MUDDLING THROUGH⑦JUGGLER⑧CATHARSIS⑨LUMINESCENCE⑩METAPHOR⑪TOXOPLASMA⑫SLAUGHTER HOUR⑬MOLECULAR CLOCK⑭HARD NUMBER⑮HEART LAND⑯INTOLERANCE⑰CERAMIC HEART⑱ENDRESS STAIRS⑲DEAD AIR⑳AQUARIUM ㉑TOXOPLASMA ㉒Coear de Ceramique ㉓HEART LAND

ラストブロンクス～東京番外地 サウンドトラックスVSクラブミックス

10/18 ■アイノックスレコード ■3,000円（税込）
■CD PCCG-95001

オリジナル・サウンドと，DJやミュージシャンたちによるクラブ・ミュージックが一度に楽しめる『ブロンクス』らしい1枚。

ゲーム発売元：セガ
収録曲：①CHARACTER SELECT②CROSS STREET―TOMMY―～BASS BEAT（Love Juice DJ mix）③TEARS BRIDGE―NAGI―～River Drive④DARK ROOFTOP―JOE―～BATTLE PRESTO⑤MOONLIGHT GARDEN―LISA―～オ・ネ・ガ・イ（Good This Sound Mix）⑥LUST SUBWAY―YOKO―～Night Train⑦NIGHTMARE ISLAND―ZAIMOKU―～No.13⑧NAKED AIRPORT―YUSAKU―～DISCO BABY GET ya 'MIX⑨RADICAL PARKING LOT―KUROSAWA―～KUROSAWA HIP HOP MIX⑩BOSS STAGE～It's My Territory⑪BRILLIANT ROOM⑫ENDING⑬NAME ENTRY⑭CHALLENGER COMES⑮SURVIVAL MODE RESULT〈RANK IN〉⑯SURVIVAL MODE RESULT〈OUT OF RANKS〉
作曲：河村知之
アーティスト：富樫明生，E.T.TWEETY，PATRICK，P.M.X.，SHOKO.F，YOSHI
特典：24ページオールカラーブックレット，ボスキャラチームロゴ・オリジナルステッカー（初回）

エターナルメロディ

10/18 ■ポニーキャニオン ■2,500円（税込）
■CD PCCB-00229

SS＆PS版『エターナルメロディ』の全楽曲をアレンジ収録。インスト曲のアレンジャーは，元SST BANDの並木晃一。

ゲーム発売元：メディアワークス
収録曲：①水中飛行（サターン・オープニング）②GLOW OF LOVE（プレイステーション・オープニング）③楊雲④メイヤー・ステイシア⑤カレン・レカキス⑥アルザ・ロウ⑦紅　若葉⑧リラ・マイム～必要ってことね⑨ウエンディ・ミゼリア⑩キャラット・シールズ⑪ティナ・ハーベル⑫カイル・イシュバーン⑬レミット・マリエーラ～時計の目の秘密⑭Battle⑮Town⑯告白⑰Schedule⑱ADV Win⑲ADV Loose⑳Donjong ㉑Scenario1～願いの薬 ㉒Scenario2 ㉓Scenario3 ㉔Scenario4 ㉕Scenario5 ㉖MAIN BGM ㉗Ending ㉘どうしよう？（サターン・エンディング）㉙夢みる力（プレイステーション・エンディング）
作曲：林　克洋　　編曲：並木晃一，伊藤ヨシユキ
ボーカル：畑　亜貴（①⑧⑯㉘），伊藤真澄（②㉙），赤川真紀（⑬㉑）
初回特典：スーパー・ピクチャーCD

ボイス・チャレンジャーVol.3～お嬢様捜査網編～

10/19 ■NECアベニュー ■3,300円（税込）
■CD NACL-1251～2（2枚組）

シリーズ第3弾は，FXの『お嬢様捜査網』。「チャレンジディスク」にてオリジナル・キャラを演じることで，声優としての演技力を身につける。なお，このCDにオーディション応募券はついていないので注意。

収録曲：●ディスク1……〈フルボイスディスク〉第一話（①～③）／第二話（④～⑥）／第三話（⑦～⑪）／第四話（⑫～⑮）／第五話（⑯～21）●ディスク2……〈チャレンジディスク〉第一話（①～③）／第二話（④～⑥）／第三話（⑦～⑪）／第四話（⑫～⑮）／第五話（⑯～21）
声の出演：永島由子，新山志保，笠原留美ほか

リップス・ザ・エージェント　ドラマCD Vol.3「地球滅亡?!満期の日」

10/21 ■エアーズ ■3,000円（税込）
■CD AYCM-531

CD版『リップス』シリーズの最終巻。ドラマ4話のほか，登場キャラクターたちがおくる，4編のフリートーク入り。次回予告があるということは……？

ゲーム発売元：バンダイビジュアル
収録曲：①フリートーク・愛の場合②地球滅亡?!満期の日 パート1③フリートーク・カトウの場合④地球滅亡?!満期の日 パート2⑤フリートーク・楊貴妃の場合⑥地球滅亡?!満期の日 パート3⑦フリートーク・愛と遊の場合⑧地球滅亡?!満期の日 パート4⑨バーチャル次回予告⑩ボーナストラック リフトオフ
作・編曲：メロウズ（⑩）

シュレディンガーの猫　ゲーム・サウンドトラック

10/21 ■ソニーレコード ■2,800円（税込）
■CD SRCL-3682

ピアニストの中村由利子が，ゲーム音楽に初挑戦。PSで12月に発売予定のAVG『シュレディンガーの猫』のサウンド11曲に，テーマ曲のピアノ・アレンジを収録。

ゲーム発売元：タカラ
収録曲：①PROLOGUE～「シュレディンガーの猫」テーマ～〈Snowfall〉②LABYRINTH～1～③BUTRINT～予言の島～〈Prophecy〉④MU～古代都市の危機～〈Crisis〉⑤BRASOV～カジノ殺人事件～〈Mystery〉⑥ELBA～囚われの皇帝～〈The Emperor〉⑦LABYRINTH～2～⑧MARBURG～伝説の町～〈Legend〉⑨GOLDARROW～酒場にて～〈Western〉⑩GOLDARROW～宝探しに出発～〈Prospecter〉⑪EPILOGUE ⑫「シュレディンガーの猫」テーマ～〈Snowfall〉Piano Solo
作・編曲：中村由利子

DOKI DOKI プリティリーグ・ラジオスタジアム本塁

10/23 ■パイオニアLDC ■2,500円（税込）
■CD PICA-1115

ラジオドラマ「プリティリーグ」の完結盤。なお，2月発売予定のPSソフトとCD全巻を買うと特典があるので，ファンはチェックのこと。新シリーズの放送も決定した。

ゲーム発売元：エクシングエンタテイメント
収録曲：①三度目の夏～ラストチャンス～（second half version）〈連続ラジオドラマ「DOKI DOKI プリティリーグ」〉②第16話「ナカヤマパークに連れてって」③第17話「燃えよ野球拳！」④第18話「うちの猫知りませんか」⑤第19話「魔法のランプに気をつけろ」⑥第20話「炎の対決！千晶VS泉！」⑦CDスペシャル「突撃ラジオジャック」⑧いつの日かきっと（second half version）
声の出演：國府田マリ子，冬馬由美，白鳥由里ほか

ステレオドラマ・ツインビーPARADISE 3 Vol. 5

10/23 ■キングレコード ■3,000円（税込）
■CD KICA-7719

デザート中学の学芸会を控え，ライトたちのクラスでは「眠りのプリンセス」を演じることになった。しかし配役が波乱を呼び，しまいには部外者まで乱入する大騒ぎに……。初回特典の「ワルモンMONMONパラダイス」「ザコビーのNG日記」も聴き逃せない。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：〈ステレオドラマ・ツインビーPARADISE3 第5話「眠りのプリンセス」〉①Part1「配役に異議あり」②Part2「ホワイト受難」③Part3「必然性のキス」④Part4「ストーリーは維持されているか」⑤ツイパラA級リスナー養成講座⑥「合い言葉はBee！」⑦ツイパラ選挙管理委員会⑧ハッピーどんぶり島句 其の五●初回特典スペシャルCDシングル……①ゲストトーク番外編「ワルモンMONMONパラダイス ON AIRバージョン」（ゲスト：岸野幸正＆沼田祐介）②ザコビーのNG日記「ご主人様～恥ずかしいワル」
声の出演：椎名へきる，柳瀬なつみ，鶴　ひろみほか
初回特典：スペシャルCDシングル

エーベルージュ伝説

10/23 ■キングレコード ■3,000円（税込）
■CD KICA-10001

あの富士通がGMの新レーベル「fin fin」を設立，キングレコードからCDをリリースすることになった。『エーベルージュ伝説』では，オープニングほか3曲のボーカル・トラックとCDドラマ（脚本：イタバシマサヒロ／じょうもん弥生）を収録しているほか，CD-EXTRAパートで渡辺まほろのプロモーション・ビデオなどが楽しめる。

ゲーム発売元：富士通パレックス
収録曲：①エーベルージュ伝説②Auld Lang Syne③オールドクレッセント［二十三夜の月］④突然の告白（CDドラマ）⑤伝説の丘（CDドラマ）〈CD-EXTRA〉①CDドラマ登場人物紹介②渡辺まほろメモリアルフォト③渡辺まほろプロモーションビデオ（エーベルージュ伝説～オールドクレッセント［二十三夜の月］）④渡辺まほろフォトクリップ
作詞：イタバシマサヒロ（①～③）
作・編曲：佐々木　誠（①～③）
声の出演：瀧本富士子，岡　和男，まるたまりほか
ボーカル：渡辺まほろ（①～③）

ストリートファイターZERO 2 外伝Part 2～さくら，もっとも危ない文化祭～

10/23 ■ビクターエンタテインメント ■2,800円（税込）
■CD VICL-2173

さくらを主人公にした，オリジナル・ドラマアルバム第2弾。クラスメイトの女の子に，文化祭のダンス・パーティーで友田ユウジに告白したいと相談されたさくらとケイ。ケンカ三昧のユウジにあまりいい評判を聞かないさくらたちは，彼を調査しにいく。声優のトークを収録したボーナス・トラック，台本を掲載したブックレットつき。

ゲーム発売元：カプコン
収録曲：①誕生日おめでとう！②恋の相談，のりましょう③放課後，大追跡！④退学にはさせないぞ⑤やばいんじゃない？⑥再調査開始⑦卑怯だぞロレント⑧待ってました，さくら⑨告白⑩ボーナストラック・嗚呼，思い出の文化祭
声の出演：久川　綾，長沢美樹，永島由子ほか

バーチャファイター 3・サウンドトラックス

10/23 ■東芝EMI（ユーメックス） ■2,000円（税込）
■CD TYCY-5522

モデル3の最新音源で演奏される，『バーチャファイター3』のオリジナル・サウンド30曲を収録。『2』までのロック色が強い楽曲とはことなる，明るい雰囲気が印象的になっている。

ゲーム発売元：セガ
収録曲：①Rowdy②Virtua Fighter3③Next Challenger④Keen Head⑤Tedium⑥舞⑦Coral Groove⑧Underground⑨Gastroptosis⑩Hiding⑪Open The Deadgate⑫Drunkman in Hong Kong⑬Raging Wind⑭Ancient times⑮On The Circle⑯The Hall⑰Tender Steel⑱After image2⑲Tell me your memories⑳Game over ㉑Stage Clear ㉒Try To Next Level ㉓Modesty ㉔Impudence ㉕The Killer Mantis ㉖Blandish Fist ㉗Persevering ㉘Cool Bell ㉙Tears of Falling ㉚For You…
作・編曲：光吉猛修，中村隆之，伊藤二三雄

キング GAM シリーズ

いよいよ本編スタート！
生き別れたアイメルを探すべく
アヴィンの旅が今始まる!!

CD DRAMA
英雄伝説Ⅳ
朱紅い雫
CD:KICA-1190
¥3,000（税込）

第1章 運命への旅立ち

〈収録内容〉
1.第1話「失われた幼い日々」
2.第2話「立ちふさがる影」
3.第3話「邪宗教徒の策謀」
4.SOLDIER BLUE（ボーカル・バージョン）

11.1 ON SALE

〈CAST〉
アヴィン：緑川　光／マイル：石田　彰／アイメル：小西寛子
オレシア：湯屋敦子／ベリアス：大友龍三郎／レミュラス：稲葉　実
ミューズ：折笠　愛／シャノン：佐々木庸子／ルティス：平松晶子
バスター：安井邦彦／ディナーケン：田原アルノ／ボルゲイド：星野充昭

●今後の発売予定
●12月5日発売予定 CDドラマ英雄伝説Ⅳ 第2章
●97年1月1日発売予定 CDドラマ英雄伝説Ⅳ 最終章

Distributed by KING RECORDS

好評発売中

FM音源バージョンによる
オリジナル・ゲームサントラ
ミュージックフロム
英雄伝説Ⅳ 朱紅い雫
CD2枚組:KICA-1181/2 ¥3,600（税込）

オリジナルMIDI音源を
さらにバージョン・アップした
究極のMIDI全曲集
英雄伝説Ⅳ
MIDIスペシャル
CD2枚組:KICA-1186/7 ¥3,600（税込）

壮大なる旅の始まり…
ドラマ、インスト、ボーカルバージョン
による英伝Ⅳプロローグ
CDドラマ
英雄伝説Ⅳ 朱紅い雫
CD:KICA-1180 ¥3,000（税込）

英伝Ⅳの中でも特に人気の高い曲を
音の魔術師、寺嶋民哉が
華麗にアレンジ！
英雄伝説Ⅳ
エレクトリック・オーケストラ
CD:KICA-1188 ¥3,000（税込）

PC98 ブランディッシュVT 好評発売中

悲しみを燃やして／予感／ヤドランカ

10/23 ■キングレコード ■1,000円（税込）
■CDシングル KIDA-7616

PS版『ヴァンダルハーツ』のオープニング・テーマ「悲しみを燃やして」と，おなじくPS『幻想水滸伝』CMソング「予感」のカップリング盤。オリエンタル・サウンドで著名なヤドランカの，心地よいボーカルが堪能できる。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：①悲しみを燃やして②予感
作・編曲：山内雅弘
作詞・ボーカル：ヤドランカ

ヴァンダルハーツ　オリジナル・ゲーム・サントラ

10/23 ■キングレコード ■2,200円（税込）
■CD KICA-7725

タイトルとエンディング，2バージョンの「悲しみを燃やして」をふくむオリジナル・サウンド集。全46曲。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：〈第1章・動乱の予感〉①悲しみを燃やして②破滅の剣③山岳④敵ターン⑤勝利⑥全体保持⑦首都シュメリア⑧傍若無人⑨港町ポーツ⑩同志⑪海〈第2章・野望と狂気の島〉⑫管の低音部と小太鼓⑬創世記⑭魔人⑮陰謀⑯敗北〈第3章・明日への脱出〉⑰荒野⑱人の業⑲さい果ての町⑳テスタ村 ㉑作戦 ㉒戦慄 ㉓砦 ㉔劫初 ㉕着実な変革〈第4章・覇道を継ぐ者〉㉖人の四季 ㉗市街戦 ㉘魔導士 ㉙貿易都市ケラチ ㉚過去2 ㉛魔鉄道 ㉜転職 ㉝緊迫 ㉞過去3〈第5章・遺産〉㉟開拓村ソルボー ㊱疑惑 ㊲辺境の村 ㊳過去1 ㊴遺跡〈第6章・愚者の墓碑銘〉㊵グラスゴーの町 ㊶栄枯盛衰 ㊷危機 ㊸テーマ ㊹悲しみを燃やして ㊺無双 ㊻悲しみを燃やして（ボーナストラック）
作・編曲：コナミ矩形波倶楽部

天地無用！登校無用・オリジナルサウンドトラック

10/23 ■パイオニアLDC ■2,800円（税込）
■CD PICA-1116

PS版『天地無用！』の全BGMと，横山智佐，秋山久美，折笠　愛＆高田由美が歌う三つのボーカル・トラックに加え，アニメ・キャストによるオリジナル・ドラマを収録。

ゲーム発売元：エクシング
収録曲：①お祭りしましょ②征木家の日常生活③学校（午前）1④学校（午前）2⑤魎呼VS阿重霞⑥屋上にて⑦休み時間⑧『天地無用！登校無用』オリジナル・サウンドトラック／オリジナル・ドラマ「主役交代?!鷲羽特製人生交換マシーン!!」Aパート⑨クイズモード⑩バウンティハンターのテーマ⑪学校（午後）⑫魎皇鬼飛来⑬眷皇鬼飛来⑭戦いの終わり⑮『天地無用！登校無用』オリジナル・サウンドトラック／オリジナル・ドラマ「主役交代?!鷲羽特製人生交換マシーン!!」Bパート⑯天地の落ち込み⑰化学室の授業⑱混乱の教室⑲探索モード⑳体育倉庫の暗闇 ㉑乗り移られた美星 ㉒『天地無用！登校無用』オリジナル・サウンドトラック／オリジナル・ドラマ「主役交代?!鷲羽特製人生交換マシーン!!」Cパート ㉓乗り移られた美星との戦い ㉔佳境（？） ㉕混乱の終わり ㉖温泉にて ㉗お祭りをもういちど ㉘二十世紀が終わっても
作詞：枯堂夏子（①㉗）
作曲：中村英哉，藤原いくろう（①㉗），長岡成貢（ドラマパート）
声の出演：横山智佐，高田由美，折笠　愛ほか

Proceed／PERSONA／秋山久美

10/23 ■パイオニアLDC ■1,000円（税込）
■CDシングル PIDL-1209

米米クラブ・プロデュースの，アニメ「魔法少女プリティサミー」エンディング・テーマ「PERSONA」と，ラジオ番組「DOKI DOKIプリティリーグ」の新オープニング曲「Proceed」をカップリングした，秋山久美のニュー・シングル。

ゲーム発売元：エクシング
収録曲：①PERSONA②Proceed③PERSONA（オリジナル・カラオケ）④Proceed（オリジナル・カラオケ）

ゲームサウンドコレクションVol. 2「メガチュード2096」

10/23 ■MEMレコード（NEOレーベル） ■2,000円（税込）
■CD VOCR-5014

ロボット格闘『メガチュード2096』のオリジナル・サウンド14曲と，アレンジ・バージョン2曲の計16曲を収録。アレンジの1曲を，キーオブライフのDJカメレオンが手がけている。

ゲーム発売元：バンプレスト
収録曲：①airly②bound da rythm③burning tears（inori no sabaku）④weightless free drive⑤machine factory2⑥a la nage⑦blow the gold win⑧big strides⑨machine factory1⑩riot iogos⑪tokyo melody⑫as yet⑬linearity⑭epilogue⑮weightless free drive（aggresive version）⑯airly（dance remix）
作曲：佐藤純人
初回特典：特製ワークスエンブレムステッカー

ゲームサウンドコレクションVol. 3「アイドル麻雀ファイナルロマンスR」

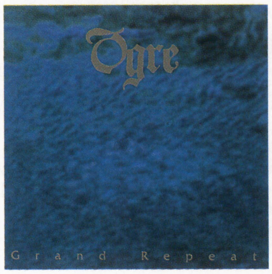
10/23 ■MEMレコード（NEOレーベル） ■2,000円（税込）
■CD VOCR-5015

15曲のBGMのほか，アーケード版のみの通信対局のテーマ曲，キャラクター・メッセージなどを収録したサウンド・トラック。

ゲーム発売元：ビデオシステム
収録曲：〈BGM編〉①オープニングテーマ②プレイモード③キャラクターセレクト④VS（バーサス）！⑤りなのテーマ⑥美夏のテーマ⑦ケイトのテーマ⑧涼子のテーマ⑨明日香のテーマ⑩上がり役表示⑪アイテムショップ⑫YOU WIN！⑬エンディングテーマ⑭コンティニュー⑮ゲームオーバー〈セリフ編〉⑯小泉りな⑰藤崎美夏⑱ケイト・ヤマムラ⑲速水涼子⑳千堂明日香 ㉑通信対局編・りなVSりな／りなVS美夏／りなVSケイト／りなVS涼子／りなVS明日香／美夏VS美夏／美夏VSケイト／美夏VS涼子／美夏VS明日香／ケイトVSケイト／ケイトVS涼子／ケイトVS明日香／涼子VS涼子／涼子VS明日香／明日香VS明日香〈ボーナストラック〉㉒通信対局のテーマ（ニューアレンジバージョン） ㉓小泉りな・スペシャルメッセージ ㉔藤崎美夏・スペシャルメッセージ ㉕ケイト・ヤマムラ・スペシャルメッセージ ㉖速水涼子・スペシャルメッセージ ㉗千堂明日香・スペシャルメッセージ
作曲：ほそQ
特典：特製ステッカー（初回），すぎやま現象描き下ろしジャケットポスター（B2サイズ／予約）

Ogre〜Grand Repeat〜

10/25 ■データム・ポリスター ■3,000円（税込）
■CD DPCX-5081



バイオリニストでもある作曲家，篠崎正嗣が『オウガバトル』シリーズの厳選サウンドをアレンジ。交響曲と混声合唱でより壮大に生まれ変わった全10曲を収録。うち2曲は，SS＆PS版『伝説のオウガバトル』のテーマ曲として使われる予定。

ゲーム発売元：クエスト
収録曲：①GRAND REPEAT〜Overture Neo-Overture〜②Chivalry and Savegery③Chaotic Island④VENDETTA！⑤Revoit⑥Breath of the Earth⑦GRAND REPEAT II〜Fog of Phantom⑧Fortune Teller2⑨Fight It Out！⑩Passing Moment
作曲：崎元　仁，岩田匡治
編曲：篠崎真嗣

夢の恋人／永島由子

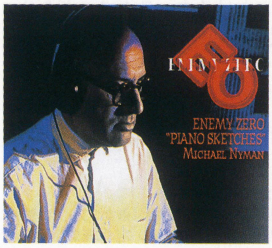
10/25 ■ポリグラム ■1,000円（税込）
■CDシングル PODX-1019

アトラスのPS用オリジナル・ソフト『いまどきのバンパイア』のオープニングとエンディング曲を収録。“夜”を思わせるバラード，ミステリアスなダンス・ミュージックといった対照的なナンバーを，声優の永島由子が歌う。

ゲーム発売元：アトラス
収録曲：①夢の恋人②Find your girl③夢の恋人（オリジナル・カラオケ）④Find your girl（オリジナル・カラオケ）
作詞：有森聡美（①），毛利公美子（②）
作・編曲：小板橋博司，毛利公美子

エネミー・ゼロ「ピアノ スケッチズ」

10/25 ■キティレコード ■1,200円（税込）
■CD KTCR-1403



「アンネの日記」「キャリントン」などの映画音楽を手がけたマイケル・ナイマンが，みずからの作品である『エネミー・ゼロ』サウンドを，ピアノにて演奏。フル・アルバムは来年に発売の予定。

ゲーム発売元：ワープ
収録曲：①愛のテーマ②ローラのテーマ③デジタルの悲しみ
作曲・演奏：マイケル・ナイマン
初回特典：オリジナルステッカー（封入）

アフターケア

目を覚ませ，男なら／星空のシャワー／椎名へきる

4/1 ■ソニーレコード ■1,000円（税込）
■CDシングル SRDL-4162

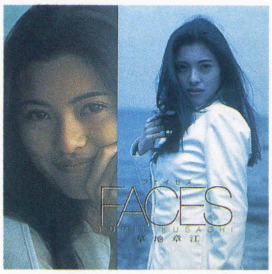
PSにて年内発売予定の『神犬伝説PAL』エンディング・テーマ「星空のシャワー」が収録された，椎名へきるのシングル。

ゲーム発売元：東北新社
収録曲：①目を覚ませ，男なら②星空のシャワー③目を覚ませ，男なら（オリジナル・カラオケ）
作詞：中山加奈子
作・編曲：後藤次利

アフターケア

FACES／草地章江

6/21 ■ソニーレコード ■2,800円（税込）
■CD SRCL-3598



ラジオ番組「レディオ・クォヴァディス」テーマ曲「知らない。」のクラブ・ミックス・バージョンも収録された，草地章江のフル・アルバム。

収録曲：①follow me（ついておいで）②桜の下にもたれて③ひとつだけ覚えてて④しあわせな子供（rhythm method mix）⑤小説・ラッシュアワー（VOICE ACTRESS＃1）⑥正直はバカを見る⑦知らない。（club mix）⑧お願い，何か言って（sensitive mix）⑨お姉さまとお呼び。（VOICE ACTRESS＃2）⑩人の前でキスはできない⑪massage F.（VOICE ACTRESS＃3）
作詞：只野菜摘
作・編曲：ZAKI，江見トモヒロ（⑦作曲），NICK BROWNE（⑦編曲）

アフターケア

ふんわり，のびのびPerfect Solo Collection／井上喜久子

7/3 ■ポニーキャニオン ■7,800円（税込）
■CD PCCG-00355（2枚組）＋LD

ゲーム内ソングも収録した，井上喜久子のソロ・ボーカル・コレクション。CD2枚組＋LDで彼女の魅力を伝えるファン必携盤。

収録曲：●ディスク1……〈Fun-Wari CD〉①見つめさせて（Solo Version）②おとうさん③レッツ・ゴー・エレクトラさん④家事のうた⑤絶対！Part2⑥センシティヴ・ドリーム⑦女神の気持ち⑧愛情⑨女神はうたう⑩僕と生きることが君のしあわせ⑪永遠のいしずえ⑫ママがサンタにキッスした－I Saw Mommy Kissing Santa Claus－⑬星降る空のどこかで⑭RIBBON⑮ポケットに隠した手ぶくろ⑯『優美なおさかな』ダイジェスト・メドレー●ディスク2……〈Nobi-Nobi CD〉①たまごの歌②おかえりなさい③陽気なおさかな④ALTHENA'S SONG～遥かなる旅～⑤『ただいま』ダイジェスト・メドレー⑥未来からの馬⑦そばにいたい⑧Cotton Boy⑨不思議なあなた⑩乙女の休日⑪『不思議なおまじない』ダイジェスト・メドレー⑫旅立ちの朝に⑬ファミリー戦隊カゾクマンのテーマ⑭府中しぐれ⑮小学生ライフ⑯夢見るポーリン～その後のポーリンと少年～●LD……〈Oto-Boke LD〉①「夢見るポーリン」録音風景②Another elegant fish③井上喜久子 IN マンボウ島④「おかえりなさい」⑤ビデオちゃん～true fish2～⑥井上喜久子オリジナルソング・メドレー
特典：まんぼう銀貨

アフターケア

Courage～クゥ・ラージュ～／小森まなみ

8/7 ■キングレコード ■3,000円（税込）
■CD KICS-565

『3×3EYES～吸精公主』のテーマ曲「Fight！」をふくむ，小森まなみ作詞の11曲が楽しめる。16ページの撮り下ろし写真集と歌詞カードもついている。

収録曲：①CENTURY BEAT②Fight！～最後の天使～③Little Courage～うちへおいでよ～④太陽のAug⑤臨海ドルフィン⑥Angel Heart⑦Take me to your Party⑧Holy Eyes～君の夢はぼくの夢～（Courage Ver.）⑨YELLを君に！⑩夢のうぶ声⑪Seed Leaf
初回特典：8Pスペシャルブックレット

アフターケア

Fly to Fly～ヒロイン・ドリーム～／かないみか

8/7 ■メルダック ■1,000円（税込）
■CDシングル MEDP-11026

PSの育成SLG『ヒロイン・ドリーム』のテーマソング。ボーカルは，神楽姫子を演じるかないみか。カップリングとして，彼女のアルバム「Juke Box」から「太陽の贈り物」が収録されている。

ゲーム発売元：マップジャパン
収録曲：①Fly to Fly～ヒロイン・ドリーム～②太陽の贈り物

アフターケア

メタルジャケット・オリジナルサウンドトラック

9/20 ■ポニーキャニオン ■2,500円（税込）
■CD PCCGX-00001

『メタルジャケット』のオリジナル・サウンド全曲を収録。プロデューサーは『モータートゥーングランプリ』などを手がけた戸田誠司。ミニゲーム，ムービー，小説などを楽しめるCD-EXTRAパートも。

ゲーム発売元：ソラン
収録曲：①Welcome to METALJACKET②オープニング・デモ「0042」③セッティング「勝利を信じて」④戦闘1「突き抜ける鋼鉄の鎧達」⑤戦闘2「獲物」⑥戦闘3「敵の気配」⑦戦闘4「戦場へ落ち行く者」⑧戦闘5「見えない敵」⑨戦闘6「灼熱の風」⑩戦闘7「全機突撃」⑪戦闘の勝敗「勝利と敗北」⑫戦闘の結果「戦いの果て」⑬ミッション説明「作戦」⑭ミッション失敗「敗北の意味」⑮ミッション成功「勝利者の優越」⑯エンディング「勝者のいない戦場」
作・編曲：戸田誠司，永田英哉

アフターケア

トンズラくん　オリジナルサウンドトラック

9/20　■ポニーキャニオン　■2,500円（税込）
■CD　PCCGX-00002

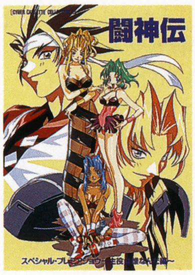
生演奏収録による個性的なサウンドがウリのオリジナル・サントラ。CD-EXTRAとして，ミニゲーム，開発者コメント，紙しばいが収録されたお得盤。

ゲーム発売元：ソラン
収録曲：①トンズラくん登場②うに！③いくらでも④しらすおどし⑤レベルは上がる⑥こんぶ巻き⑦やりいか⑧まんぼうやらせて⑨ぼーなす⑩たこたくさん⑪ひらめった⑫たつのおとしご⑬くらげ飼い⑭誰かが俺を狙ってる⑮誰かが俺を狙ってる・インストバージョン⑯さばあ⑰負けたらしょうがない
作詞：戸田誠司（⑭）
作・編曲：戸田誠司，永田英哉（⑥），根岸洋行（⑩）
ボーカル：YOU（⑭）

アフターケア

サイバーカセットコレクション06　闘神伝「スペシャルプレミアムショウ〜主役は誰なんだ編〜」

9/下　■ムービック　■1,980円（税込）
■CT



日常生活におけるキャラクターたちのコミカルなエピソードが詰まったショート・ドラマ集。カイン，ソフィア，デューク，エリス，ラングーを主人公にした5編と，闘神大武会直前の控え室レポートの計6編。

ゲーム発売元：タカラ
収録曲：①第一話「逃亡者」②第二話「淑女ソフィアの密かな愉しみ」③第三話「フォー・ウエディング」④第四話「シュガーベビー」⑤第五話「ラブ・レター」⑥エリスの突撃レポート・闘神大武会控室編
声の出演：関　智一，子安武人，冬馬由美ほか

アフターケア

スーパーバトルサウンドアタック　ソウルエッジ　アーケード版オリジナルサウンドトラック

9/20　■メディアレモラス　■2,500円（税込）
■CD　MRCA-20099

映画を思わせるオーケストラ風サウンドが魅力のオリジナル・サウンド集。32ページのオールカラー・ブックレットつき。

ゲーム発売元：ナムコ
収録曲：①The Wind and Cloud②Opening Title Ver.1③Epic Calling！④Into The Battle⑤Future Dancin'⑥And the Blind Shall See⑦Heavenly Engage⑧Soul and Sword⑨Goddess in Triumph⑩Dragon's Call⑪"The Deed is Done"⑫The Gears of Madness⑬Kkaduri⑭War Age⑮Horangi Arirang⑯Sparrow's Return⑰Recollect Continent⑱Bravely Folk Song⑲Sunrise Promise⑳Opening Title Ver.2 ㉑The Carnage has Begun〜Into a Trance ㉒Coming Soon ㉓Courage ㉔World Atlas Collapsed ㉕The Last Bit of Hope〜Dragon's Gasp ㉖Finale and End Credit
初回特典：ステッカー2枚

アフターケア／インディーズ

エンジェルグラフィティ〜あなたへのプロフィール

7/26　■ココナッツジャパンエンターテインメント
■非売品（PS版『エンジェルグラフィティ』限定版に同梱）　■CDシングル　PCDSZ-1099

PS版『エンジェルグラフィティ』の限定版についてくる，おまけCD。登場キャラクターの1人麻倉夏美が歌うボーカル曲と，ボイス・コレクションの2トラックを収録。

ゲーム発売元：ココナッツジャパンエンターテインメント
収録曲：①Keep in touch！②Voice Collection

アフターケア

続・初恋物語〜修学旅行〜ソングコレクション

9/21　■BMGビクター　■3,000円（税込）
■CD　BVCH-639

ゲームに登場する11人の女の子たちが歌う，キャラクター・イメージ・ソングを収録。彼女たちが語る11編のモノローグも楽しめる。

ゲーム発売元：徳間書店インターメディア
収録曲：①天使のはばたき②Ladyは一日にしてならず③仔猫ネコ猫マーチ④ドジから出たマ・コ・ト⑤キ・ラ・イ・好き⑥遠距離恋愛なんてこわくない⑦恋桜の花⑧アクトレス ドール⑨'Gokko'しましょ⑩年上だって いいじゃない⑪フクロウと人魚の森⑫初恋物語⑬モノローグ「高瀬祐花」⑭モノローグ「中山芹香」⑮モノローグ「松原葉月」⑯モノローグ「橋本枝奈」⑰モノローグ「森田鈴梨」⑱モノローグ「瀬戸萌美」⑲モノローグ「岩館麻希」⑳モノローグ「志摩文乃」㉑モノローグ「青柳未森」㉒モノローグ「小牧瞳子」㉓モノローグ「ミリュアル早坂」
作詞：古雅ちはや
作・編曲：伊豆一彦
ボーカル：高橋美紀，平松晶子，佐久間レイほか

アフターケア／インディーズ

1996ハドソンゲーム音楽全集

7月　■ハドソン　■非売品
■CD　HCD-8081

東京ゲームショウなどのイベントで配られた，毎年恒例の音楽集。各ゲームから数曲ずつ，計36曲のサウンドが楽しめる。

ゲーム発売元：ハドソン
収録曲：〈サターンボンバーマン〉①ステージ1②ステージ3-2③フロアーBGM④バトルセレクト⑤バトルステージ〈大貝獣物語〉⑥貝の伝説⑦太陽と風の中で⑧冒険号⑨ノヒャヒャヒャヒャ！⑩ポロホイダンス〈スーパーボンバーマン4〉⑪タイトル⑫ステージ1　原始時代⑬ステージ2　江戸時代⑭ステージ5　超未来1⑮ステージ5　超未来2〈鮫亀〉⑯タイトル⑰さめがめBGMやさしい⑱うらがめBGM⑲ジングル〜キャラバン夏〈ドレミファンタジー〉⑳タイトル ㉑BGM1 ㉒BGM3 ㉓BGM11（アンビエント）㉔BGM10（アンビエント） ㉕迷宮 ㉖エンディング〈スーパーボンバーマン3〉㉗M02 SELECT1 ㉘M15 SELECT2 ㉙M06 BGM1 ㉚M17 BATTLE〈天外魔境ZEROデジタルリミックス〉㉛序曲 ㉜天の浮き船の主 ㉝天の神　アグニ ㉞天外魔境劇場〈天外魔境夢まつり〉㉟未来（あした）の太陽 ㊱神故に叶わず

アフターケア

CDシアター・ドラゴンクエストVI〜幻の大地〜上巻

9/27　■エニックス　■3,000円（税込）
■CD

イラスト・ブックとドラマCDで楽しむ，エニックスの「CDシアター」シリーズ最新作。ライフコッドの村に住む青年ウィルが，「幻の大地」の謎を解き明かすために旅立つ。ゲームに忠実なストーリー展開で，魔王ムドーとの戦いまでが語られる。

ゲーム発売元：エニックス
収録曲：①序章②ライフコッド③レイドック④夢見の滴⑤もう一つの世界⑥月鏡の塔⑦地底魔城⑧神の船⑨ムドーの島⑩魔王⑪ダーマ⑫アークボルト
声の出演：関　智一，梁田清之，久川　綾ほか

アフターケア／インディーズ

バトルガレッガ

8/30　■新声社　■非売品（ビデオ『バトルガレッガ』に同梱）
■CD

アーケードのシューティング・ゲーム『バトルガレッガ』のオリジナル・サウンド全16曲を収録。先月紹介した，同社の攻略ビデオに同梱されている。

ゲーム発売元：エイティング／ライジング
収録曲：①RAIZING logo〜Rebellion②credit〜start③4:71am④Fly to the Leaden Sky⑤Stab and Stomp！⑥Underwater Rampart⑦Tunnel Vision⑧Thrust and Thrash！⑨Degeneracy⑩Subversive Awareness⑪Megalomaniac⑫Marginal Consciousness⑬Erupter⑭Blood Brothers in the Dawn⑮Fatality⑯Bluescape

スーチーパイ　ラジオステーション

9/20　■ジャレコ　■非売品（PS版『アイドル雀士スーチーパイⅡLimited』初回特典）
■CD　JALE-00011

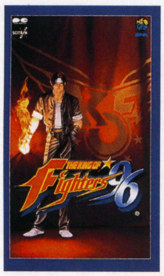
PSソフト『～ⅡLimited』の初回出荷分を買うともらえる限定盤。ラジオ番組3回分の構成になっている，74分以上のオリジナル・ドラマがうれしい。

ゲーム発売元：ジャレコ
収録曲：〈波乱の第1回〉①OPトーク②スペシャルゲスト召喚（マイ）③不思議の国のありすちゃん④リーチー発テレホンクイズ⑤ミユリの部屋⑥シホの天気予報⑦EDトーク〈伝説の第2回〉⑧OPトーク⑨スペシャルゲスト召喚（レイカ）⑩不思議の国のありすちゃん⑪スーチーパイお便りコーナー（サユリ）⑫ミユリの部屋⑬シホの天気予報⑭EDトーク〈運命の第3回〉⑮OPトーク⑯スペシャルゲスト召喚（ルミ）⑰不思議の国のありすちゃん⑱ユキちゃんの恋の相談室⑲ミユリの部屋⑳シホの天気予報 ㉑EDトーク ㉒エピローグ ㉓エンディング
声の出演：かないみか，吉田古奈美，松本梨香ほか

VIDEO&LD

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

10/18　■ポニーキャニオン　■4,800円（税込）
■VHS　PCVP-11970／■LD　PCLP-00616



CPU攻略法，チームごとの連続技と対戦テクニックを紹介する。声優たちによるオフショット・ドラマ入り。

（カラー90分）
ゲーム発売元：SNK
収録内容：〈プロローグ〉①オープニング～タイトル～基本操作②ゲームシステム（前作との相違点）〈ザ・キング・オブ・ファイターズ参加チーム〉③主人公チーム（草薙　京，二階堂紅丸，大門五郎）④餓狼伝説チーム（テリー・ボガード，アンディ・ボガード，ジョー・ヒガシ）⑤新・龍虎の拳チーム（リョウ・サカザキ，ロバート・ガルシア，ユリ・サカザキ）⑥新・怒チーム（ラルフ，レオナ，クラーク）⑦サイコソルジャーチーム（麻宮アテナ，椎拳崇，鎮元斎）⑧キムチーム（キム・カッファン，チャン・コーハン，チョイ・ボンゲ）⑨新・女性格闘家チーム（藤堂香澄，不知火　舞，キング）⑩ボスチーム（ギース・ハワード，ヴォルフガング・クラウザー，Mr.ビッグ）〈オロチを護る者，そして運命に従う者〉⑪CPU攻略～エンディング〈おまけ〉⑫スタッフクレジット
声の出演：野中正宏，安井邦彦，さとう珠緒ほか
初回特典：8P解説書

パンツァードラグーン

10/25　■セガ／タキコーポレーション　■5,800円（税込）
■VHS　THC-16581／■LD　TCLA-10101

旅の途中，プロトドラゴンに仲間のアリータをさらわれ，デミトクを殺されたカイル。彼を助けるように降りてきたもう一体のドラゴンの背に乗り，アリータを連れもどすべく，大空へと飛び立つ。本編アニメのほか，イメージ・ソングを特別収録。

（カラー30分）
ゲーム発売元：セガ
声の出演：白鳥由里，梁田清之，大塚明夫ほか

宝魔ハンターライム第１巻「妖怪出現！魔法玉を取り戻せ!!」

10/25　■アスミック　■5,800円（税込）
■VHS　A58H-00049／■LD　AL58-00022

デジタルコミック版をもとにした，アニメビデオの第1巻。人や物の感情を吸収し，妖怪「宝魔」を生みだす「魔法玉」が人間界に落ちてしまった。ライムと相棒のバースがさがすなか，街中で街灯が消え，人々がロウ人形になるという怪事件が……。

（カラー30分）
ゲーム発売元：アスミック
声の出演：玉川紗己子，山口勝平，麻見順子ほか
初回特典："幻の女王様ライム"ポストカード（LDはジャケットサイズ・ピンナップ）

セガビデオマガジン９月号

9/1　■セガ　■非売品
■VHS

8月末から9月にかけての新作20タイトルを収録。『サクラ大戦』のアニメーション・パートは，OVA感覚で楽しめるかも。

（カラー27分）
収録内容：①ファイティングバイパーズ②サクラ大戦③天地を喰らうII～赤壁の戦い～④ポリスノーツ⑤伝説のオウガバトル⑥ときめきメモリアル対戦ぱずるだま⑦闘神伝URA⑧三國志Ｖ⑨機動戦士ガンダム外伝Ｉ～戦慄のブルー～⑩ハートビートスクランブル⑪ウルトラマン図鑑⑫めざせアイドル★スター！夏色メモリーズ〈麻雀編〉⑬エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにい・た・い in Hawaii⑭女子高生の放課後…ぷくんパ⑮サンダーフォースゴールドパック1⑯STAR FIGHTER 3000⑰ギャルズパニックSS⑱エターナルメロディ⑲平和パチンコ総攻撃⑳奥寺康彦の世界をめざせ！サッカーキッズ（入門編）㉑CHAOS CONTROL Remix

DATABASE　ゲーム・ミュージック&ビデオ新作発売予定表

トピックスで紹介したサイトロンのラジオ内ドラマが早くも登場。

	発売日	タイトル	発売元	価格
アルバム	10月25日	★CDシアター・ドラゴンクエストVI～幻の大地～下巻	エニックス	3,000円
	11月１日	★ハートビートスクランブル・オリジナルラブストーリー	NECアベニュー	2,500円
		月刊ときめきメモリアル No. 4	キングレコード	2,200円
		CDドラマ・英雄伝説IV 第１章	キングレコード	3,000円
		ポリスノーツF／N	キングレコード	3,000円
		スターオーシャン（仮）	ソニーレコード	3,000円
	11月７日	「ルナ～シルバースターストーリー」LUNATIC FESTA：VOL. 4	東芝EMI（ユーメックス）	2,800円
		★ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ドラマCD	ポニーキャニオン	2,500円
	11月21日	★アーク ザ ラッドII　サウンド・トラック	アンティノスレコード	未定
		★闘神伝　コンピュートピアマトリックス　オリジナルサウンドトラック	NECアベニュー	2,500円
		ボイス・チャレンジャーVol. 4～誕生編～	NECアベニュー	3,300円
		★ステレオドラマ・ツインビーPARADISE 3 Vol. 6（仮）	キングレコード	3,000円
		★MIDI Power Pro. 3／ポリスノーツ（仮）	キングレコード	3,800円
		★X-MEN vs.（仮）	ビクターエンタテインメント	2,000円
		★アポなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す♥	ポニーキャニオン	2,500円
		★K.O.F.ダンストラック／SNK U.A.新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン	2,500円
		★デッド オア アライブ	ポニーキャニオン	1,500円
		プリクラ大作戦	ポニーキャニオン	1,500円
	11月25日	★クールボーダーズ　オリジナルサウンドトラック	NTT出版	（予）2,000円
	11月27日	宝魔ハンターライム　スペシャルドラマ	東芝EMI（ユーメックス）	3,000円
	12月１日	ラジオドラマCD「魔法少女ファンシーCoCo P」ベストアルバム	バップ	3,000円
	12月５日	★月刊ときめきメモリアル No. 5（仮）	キングレコード	2,200円
		★CDドラマ・英雄伝説IV 第２章（仮）	キングレコード	3,000円
		★藤崎詩織デビュー・シングル（仮）	キングレコード	1,000円
	12月12日	★るろうに剣心　サウンド・トラック	アンティノスレコード	未定
		アーク ザ ラッドII	ソニーレコード	2,800円
		ワイルドアームズ	ソニーレコード	2,800円
	12月21日	ボイス・チャレンジャーVol.5～センチメンタル・グラフィティ編～	NECアベニュー	3,300円
		★電脳戦機バーチャロン	東芝EMI（ユーメックス）	3,000円
	12月24日	アイドルプロジェクト（ユニット）（仮）	ケイエスエス	未定
	12年下旬	マクロス デジタル・ミッションVF-S　オリジナルゲームサウンドトラック	ビクターエンタテインメント	3,000円
	97年予定	★エーベルージュCDドラマ パート２	キングレコード	未定
		★エーベルージュCDドラマ パート３	キングレコード	未定
	未定	★オールドクレッセント／渡辺まほろ	キングレコード	未定
		ドラゴンクエストIII～そして伝説へ…～（仮）	ソニーレコード	未定
		宝魔ハンターライム　ゲーム主題歌（仮）	東芝EMI（ユーメックス）	1,000円
		★サムライスピリッツ天草降臨	ポニーキャニオン	1,500円
		真説サムライスピリッツ武士道烈伝	ポニーキャニオン	2,500円
ビデオ&LD	11月22日	超人学園ゴウカイザーVol. 2（レンタル／セル）	タキコーポレーション/ギャガ・コミュニケーションズ	5,800円
	11月29日	ヴァリアブル・ジオ	ケイエスエス	（予）5,800円
	12月21日	宝魔ハンターライム第２巻（VHS／LD）	アスミック	（予）5,800円
		★銀河お嬢様伝説ユナOVA Vol. 1（仮）（VHS）	キングレコード	未定
		★バーチャファイター３ パート１	東芝EMI（ユーメックス）	4,900円
		★バーチャファイター３ パート２	東芝EMI（ユーメックス）	4,900円
		★銀河お嬢様伝説ユナOVA Vol. 1（仮）（LD）	東宝	未定
	97年１月21日	★銀河お嬢様伝説ユナOVA Vol. 2（仮）（VHS）	キングレコード	未定
	97年１月31日	超人学園ゴウカイザーVol. 3（レンタル／セル）	タキコーポレーション/ギャガ・コミュニケーションズ	5,800円
	97年２月１日	★銀河お嬢様伝説ユナOVA Vol. 2（仮）（LD）	東宝	未定
	97年２月下旬	宝魔ハンターライム第３巻（VHS／LD）	アスミック	（予）5,800円
	97年３月21日	★銀河お嬢様伝説ユナOVA Vol. 3（仮）（VHS）	キングレコード	未定
	97年４月１日	★銀河お嬢様伝説ユナOVA Vol. 3（仮）（LD）	東宝	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

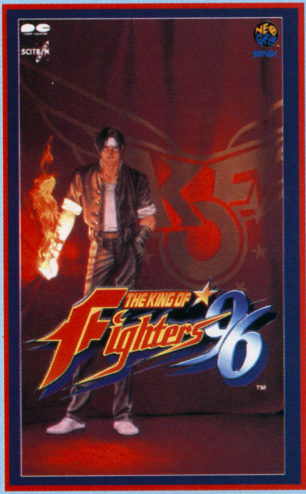
★とじ込み付録「SUPERSOFT HOT INFORMATION」制作スタッフ……スタジオベントスタッフ（山下　章，仲みゆき，大出綾太，山中直樹，中村京子，加藤義文），煌竜，開田清隆，藪良小路，臾地哲司，八巻将之，山田真也，白川大輔，マイコンBASICマガジン編集部

PONY CANYON SCITRON

SCITRON LABEL NEW RELEASE

SCITRON VIDEO & LD

SNK



VIDEO：PCVP-00616 ¥4,800(税込)
LP：PCLP-11970 ¥4,800(税込)

THE KING OF Fighters '96™

ネオジオゲーム攻略では右にでるものがいない「ネオジオフリーク」編集部監修による強力プレイ。華麗なる連続技、対戦、対CPU戦を完全攻略。またゲームオリジナル声優によるオフショットドラマは必聴！

ゲームプレイ：ジェイケイ、モリスケ、修羅騎士鷹、蒼炎戦士ゆーち、風のFLN
声の出演：野中正宏、安井邦彦、さとう珠緒、島よしのり、矢野栄路、ほりえかおり、有田洋之、斎藤亜紀子、辻裕子、弓雅枝、曽木亜古弥
音楽：新世界楽曲雑技団

VIDEO & LD 10 .18 ON SALE

特典：8P解説書

<プロローグ>オープニング～タイトル～基本操作 ゲームシステム（前作との相違点）<ザ・キング・オブ・ファイターズ参加チーム>主人公チーム（草薙 京、二階堂紅丸、大門五郎）餓狼伝説チーム（テリー・ボガード、アンディ・ボガード、ジョー・ヒガシ）新・龍虎の拳チーム（リョウ・サカザキ、ロバート・ガルシア、ユリ・サカザキ）新・怒チーム（ラルフ、レオナ、クラーク）サイコソルジャーチーム（麻宮アテナ、椎拳崇、鎮元斎）キムチーム、（キム・カッファン、チャン・コーハン、チョイ・ボンゲ）新・女性格闘家チーム（藤堂香澄、不知火 舞、キング）ボスチーム（ギース・ハワード、ヴォルフガング・クラウザー、Mr．ビッグ）<オロチを護る者,そして運命に従う者> CPU攻略～エンディング<おまけ>スタッフクレジット

SCITRON 1500 SERIES

ATLUS

CD：PCCB-00227 ¥1,500(税込)

プリクラ プリンセスクララ 大作戦™

あの豪血寺シリーズの「クララ」が、アクションシューティングゲームに登場。
オリジナルバージョンはもちろん、ゲーム中に使用されているクララ、キララたちのプリティボイスも収録したファン必聴盤！

CD 11.21 発売予定

初回特典：CDケースサイズステッカー

<収録曲>オリジナルバージョン、ボイス&S.E.コレクション

サイトロン レーベル
ファンタスティックキャラクターシリーズ 第3弾

Eternal Melody
エターナルメロディ

Fantastic Character Series MEDIAWORKS

初回特典：スーパーピクチャーCD
12Pオールカラーブックレット

サターン 、プレイステーションのそれぞれオープニング+エンディングがフルサイズで新録音、そして選りすぐりの代表曲に新たに歌詞を加えて制作されたヴォーカルアレンジ曲、そして並木晃一氏によるインスト・アレンジ曲と、「音楽に究めた」全曲完全フルアレンジの本格派スーパーコンピレーションが完成！

CD 10.18 ON SALE

CD: PCCB-00229 ¥2,500(税込)

サイトロンレーベル　ラジオレギュラー番組
遂にスタート！！

10月よりTBSラジオでサイトロンレーベルより
ゲームフリーク待望のラジオ番組が放送決定!
ゲームミュージックをたくさん流す音楽コーナーと様々なゲームストーリーを
マンスリーでドラマ化するインタラクティブラジオドラマで構成された30分番組。
そのほかゲームメーカーサウンドチームや、声優、アイドル等々多彩なゲスト参加予定。
ご期待下さい。

「子安、氷上のゲムドラナイト」

日時：TBSラジオ(954khz) 毎週日曜日深夜25：00～25：30
パーソナリティー：子安武人、氷上恭子
第1回放送：10月13日

○10月のラジオドラマタイトル：「THE KING OF FIGHTERS ' 96」
オリジナル声優が多数出演します。
○インタラクティブラジオドラマとは？
マンスリードラマとして放送しますが、第一話で次週予告が2つありリスナーがハガキ・FAX・インターネットで好きなストーリーの方をどちらか1つ選ぶ。希望の声の多かった方を放送します。ただし放送されなかったストーリーも含めた完全版を翌月にサイトロンレーベルよりドラマCDとして発売します。

「THE KING OF FIGHTERS '96」ドラマCD11月7日発売!

SCITRON
INTERNET情報!!

サイトロンから
ついにインターネットにて
ホームページ開始！！
随時新情報を
掲載する予定です。

http://www.scitron.co.jp/

PONY CANYON

お求めはお近くのレコード店で。

山下　章

木内あきらが最近のお気に入り。もしも結婚したら2人とも「やましたあきら」になっていたのかと1人想像しているらしい。

『ナイツ』ビデオのアフターケアです

日本コロムビアから発売されている『ナイツ』のビデオは見ていただけただろうか。じつは，あのビデオにはスタジオベントスタッフがプレイ協力をしている。ビデオには入らなかったが，実際のプレイヤーたちの名前をここに紹介しておこう。

・小石朋仁（フローズンベル／ボス戦）
・板場利光（ツインシーズ）
・加藤義文（Sガーデン／A-LIFE／他）
・白川大輔（スプリングバレー／他）

スーパーピアンや無限リンクを収録した濃いビデオなので，ファンはぜひ見てほしい。ただ，全ボス2.0クリアが，収録時間の関係でカットされてしまったのが残念……。

ベニー松山

引っ越し以来デスクトップはつないでおらず，シンクパッドをモニタに接続しているとか。そのバッテリーが死んだ。ピンチ！

やっぱりテニスはナムコだよなあ

『スマッシュコート』やってる？

ナムコのテニスものって，前作とそうちがうワケじゃないんだけど，ついつい買っちゃうんだよな。まあ，『ファミテニ』から『ワールドコート』はダブルスやクエスト・モードが増えたし，『スーパーファミテニ』はボタンが増えてロブが打ちやすくなった。しかし今回のPS版に，大きく変わった要素はない。キャラがポリゴンになってどうこうなるゲームでもなし，スーパーショットもゲーム性を変えるほどのものじゃない。結局，その変わらないプレイ感がいいんだろうな。昔のゲーム機をいちいちつなぎ直すのって，結構面倒なんだよね。

稲垣宗彦

LDプレーヤの修理を決意。取りにきてもらったものの，サービスの人もろとも階段から転落，大破してしまったという……。

『ジャングルパーク』と『紙のクルマ』

パソコン・ソフトの最近のお気に入りが，この2本。『ジャングル～』のほうは，板場が「GI」で書いてたから，そちらにゆずるとして，『紙のクルマ』について。これ，画面上でライブラリをながめながら，それぞれのクルマの解説を読んでるだけでも楽しいんだけれども，そこに実際に組み立てる楽しさが加わると，さらにパワーアップ。どれも特徴がよくでてるんで驚かされるよ。最初は普通紙に出力して仮組み。コツを押さえたら，つぎは専用紙にキレイに出力して，本番。切り抜く段階で「お？」ということがたまにあるんで，念のため，2度作ることにしてる。ホント，楽しいんだ。

思わぬこぼれ話が聴けるかも？

本誌ライターたちがゲームについて語る Final Stage

ファイナルステージ

板場利光

大出と「笑いの大学」を観に行こうと計画するも，チケットは発売から5分で完売し，失敗に終わる。仕事をしてろってことか？

春麗に飛び道具は合わないよね

AMショーで『ストリートファイターEX』をプレイした。なによりも気にいったのは春麗が気功拳を持っていないこと。いくらガイルや待ちリュウなどの飛び道具連発に弱いからといって，基本技とフットワークが身上のキャラに飛び道具を持たせたことに抵抗を感じていただけにうれしい。ま，そのかわりにジャガーキックもどき（名前忘れた）が追加されているけどね……。

先月号の『GI』で紹介した『ジャングルパーク』は，しめ切りまぎわにスタッフ・ロールを見ることができたけど，まだまだ行けないところがある。本当に奥が深い。機会があれば，あらためて紹介したいな。

小江哲朗

3か月ぶりに復活のアーケード・ゲーム・ギャラリー。しかし，今月は初代担当者の活躍により，ほとんど出番がなかったらしい。

井の中のカワズ大会を知る

ベニー松山らとともに，M：tGの大会に参加した。〝シールド戦は運がすべて〟という持論のもと，日ごろの良い行ないで鍛えた（？）持ち前の強運を活かし，強力なカードを多数ゲット。トーナメント開始前の調整試合では，カメラマンとして同行した山中の自作デッキ（彼が自分のカードで構築したデッキ。もちろんシールドデッキより強い，ハズ）を打ち破るほどの冴えを見せていたのだが……。

結局，1回戦を不戦勝で突破したところで運を使い果たしたらしく，あっさり2回戦負け。「あんなにいいカード持ってたくせに！」とみんなに罵倒(ばとう)されたのだった。

加藤義文

いろいろと支払いがかさみ，家計が大ピンチに。一縷の望みを託した宝くじも，のきなみハズしているらしい……。

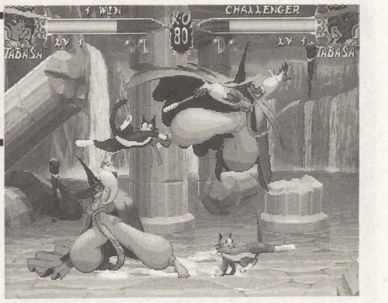
『ストリートファイターEX』がイイぞ！

先日開催されたAMショーで，個人的にピカイチだと思ったゲームが『ストリートファイターEX』。いわゆる3D対戦格闘ゲームはほとんどやらない私だが，この『EX』は『ストII』ノリがそのままだったので，違和感なくプレイできた。旧キャラだけでなく，新キャラも遊んでみたが，その中でとくに気に入ったのが「ドクトリンダーク」。伸びるワイヤーに炸裂する時限爆弾，そしてノドを一文字にかき斬るナイフ。はっきり言って格好よすぎですぜ，アンタ。

この『EX』，『ストII』が大好きだったプレイヤーなら，まちがいなく楽しめるハズ。とりあえず今月の記事も読んでくれ。

ALL ABOUT シリーズ

情報局



情報局長ですねぇ（ウォン風）。というわけで，早くも第31回を数えるオール・アバウト（以下，A.A.）情報局だが，今回はなんと2冊の新刊情報をお届けするぞ。

『ウォーザード』ALL ABOUT化決定!!

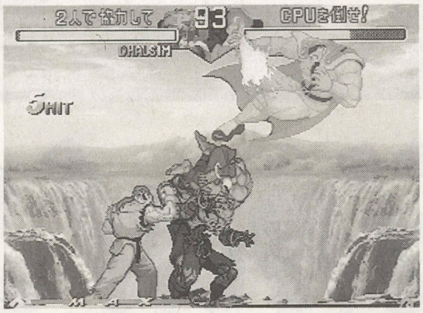
「A.A.ストZERO2 ALPHA」ついに発売！

先月号で紹介した「A.A.ストリートファイターZERO2 Ver.2（仮）」のタイトルが「オール・アバウト・ストリートファイターZERO2 ALPHA」に正式決定した。

この本では，『ZERO2 ALPHA』の関連情報を網羅。殺意の波動に目覚めたリュウやエクストラプレイヤーの技表をはじめ，ノーマル・キャラのあらゆる変更点紹介，前作とのちがいを踏まえた全27キャラぶんの対戦攻略など，『ZERO2 ALPHA』のすべての秘密を公開している。さらに，「A.A.ストZERO2」では載せられなかった楽譜，原画，声優の部屋などの企画コーナーもあるのだ。超情報局では，『ZERO2 ALPHA』だけでなく，家庭用『ZERO2』についても解説。インタビュー・コーナーは，船水ゼネラル・プロデューサーにスポットをあててお送りするぞ。

また，描きおろしイラストが多いことも本書のウリ。開発スタッフからのメッセージにくわえ，ミニポスターでは知る人ぞ知るピュアとファーのレポート・マンガを掲載。表紙は，『ZERO2 ALPHA』の象徴である「殺意の波動に目覚めたリュウ」だ。

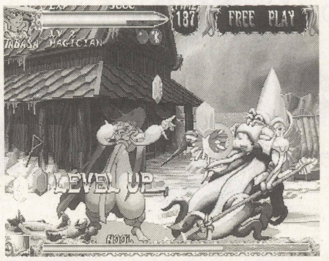
近日発売なので，こまめに書店をチェックしよう。



▲ドラマチックバトルの攻略法も掲載。超情報局では一部で有名な「瞬間ダウン」の謎も解明する

カプコン・ゲームのA.A.化ラッシュ①

早くも，A.A.シリーズの新刊が決定したのでお伝えする。今度の題材は，カプコンの最新格闘ゲーム『ウォーザード』だ。くわしい内容は未定だが，大量のデータとその活用法をイッキに公開していくぞ。使用キャラクターが成長するという異色のゲームなので，本書の記事が大いに役立つはずだ。発売日は未定だが，いつもよりは早いタイミングで発売するつもり。期待していてくれ。



◀空中コンボが多彩なので連続技研究委員会は必見かも

ALL ABOUTシリーズ・ラインナップ

VOL.15 ALL ABOUT スーパーパズルファイターIIX

■176ページ（カラー128ページ）■1,280円

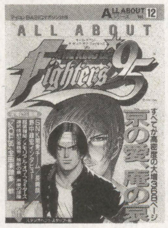
VOL.14 ALL ABOUT ストリートファイターZERO2

■368ページ（カラー176ページ）■1,580円

VOL.13 ALL ABOUT ぷよぷよ通

■208ページ（カラー128ページ）■1,300円

VOL.12 ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

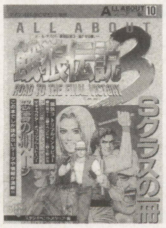


■368ページ（カラー144ページ）■1,580円

VOL.11 ALL ABOUT ストリートファイターZERO

■352ページ（カラー128ページ）■1,480円

VOL.10 ALL ABOUT 餓狼伝説3



■304ページ（カラー112ページ）■1,480円

VOL.9 ALL ABOUT 真サムライスピリッツ 下巻・徹底攻略編

■320ページ（カラー96ページ）■1,480円

VOL.8 ALL ABOUT 真サムライスピリッツ 上巻・システム解析編

■272ページ（カラー128ページ）■1,480円

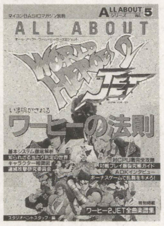
VOL.7 ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

■272ページ（カラー96ページ）■1,400円

VOL.6 ALL ABOUT ヴァンパイア

■272ページ（カラー96ページ）■1,400円

VOL.5 ALL ABOUT ワールドヒーローズ2JET

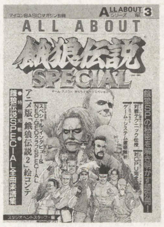


■240ページ（カラー96ページ）■1,380円

VOL.4 ALL ABOUT 龍虎の拳2

■240ページ（カラー96ページ）■1,380円

VOL.3 ALL ABOUT 餓狼伝説スペシャル



■240ページ（カラー96ページ）■1,380円

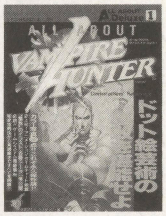
VOL.2 ALL ABOUT ぷよぷよ

■160ページ（カラー112ページ）■1,280円

VOL.1 ALL ABOUT 対戦格闘ゲーム

■208ページ（カラー112ページ）■1,480円

DX.1 ALL ABOUT ヴァンパイア ハンター



■320ページ（カラー192ページ）■2,500円■変型A4判

※ナムコミュージアム／ナムコクラシックコレクション対応「ナムコ名作ゲーム集」（2,900円）全国書店で好評発売中!!

サイキックフォース命EX

■タイトー ■アーケード ■稼働中

文／八巻将之

ウワサ

『サイキックフォース』にニュー・バージョンが登場するという情報は，パソコン通信を行なう友人を通じて，八巻の耳にも入ってきていた。『サイキックフォース』の対戦は発売当初からヤリ込んでいただけに，キャラクターごとの戦法などは，ほぼ煮（に）つまってきている。また，一般的には知られていなかったが，ゲーム・バランスをくずしかねないバグ技や永久連続技といった存在も発見されはじめた当時。ニュー・バージョンの登場は八巻を含む多くのサイキッカー（『サイキックフォース』の熱心なプレイヤーのこと）たちが切に待ち望んでいたことでもあった。

「渋谷の××って店で今，そのゲームのロケテ（ロケテスト）やってるらしいよ」。

友人がそう話し終えるころには，すでに八巻の足は渋谷に向かって走りだしていた。

ロケテスト

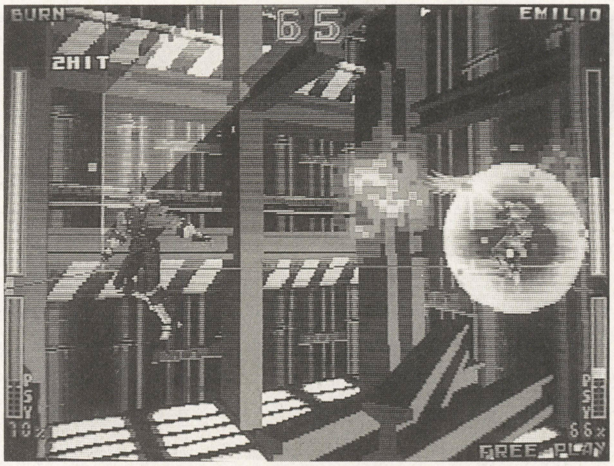
数刻後。渋谷のとあるゲーム・センターに八巻の姿はあった。入口を足早にくぐり抜け階段を降りる。（ここはたしか地下1階フロアに『サイキックフォース』があったハズだが……）。はやる心を押えながら階段を降りると目的の場所は明らかに人で埋め尽くされていた。どうやらガセネタではなかったらしい。

そこにはたしかに見慣れないカラーリングをほどこされたバーンたちが闘う『サイキックフォース』があった。名前は『サイキックフォースEX』。

前作でのシークレット・キャラ，キースの参戦。また，相手の連続攻撃を回避できる「回避バリア」の導入といった目に見える変更点にくわえ，よほどヤリ込んだ者でなければ気づかないであろう微妙な技の調整など，対戦プレイを強く意識したマイナーチェンジが随所に見てとれる。

「やってくれるぜ。タイトー！」

きたるべき『EX』でのサイキック・バトルを想像し，八巻は知らず知らずのうちに笑みをこぼしていた。おそらく，その場にいた誰もが『EX』の画面を見てニヤニヤ笑う危険人物（←八巻）の姿を目撃したにちがいない。ちなみに，この人物はロケテストが終了するまでの連日連夜，目撃された……らしい。

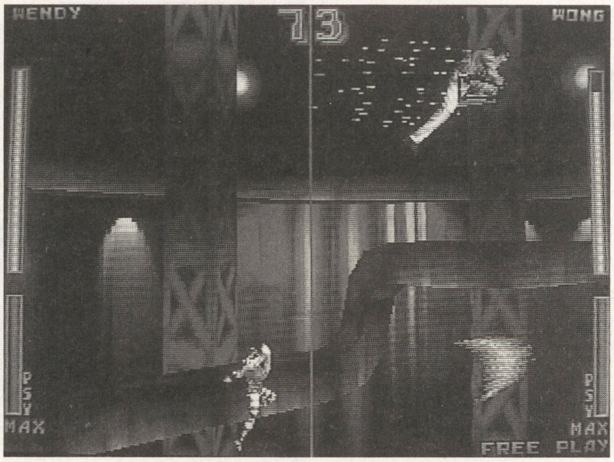


◀連続攻撃を回避できる「回避バリア」。サイコゲージを40%消費する。要所要所で使うべし

『EX』登場！

ほどなくして『EX』発売。対戦の主流は，『サイキックフォース』から『EX』へとスムーズに移行しつつあった。『EX』ならではの新たな戦法が日々，確立され，各キャラクターの変化に一喜一憂していたこの時期，八巻はノーマル・ショットを使用した連係に，わずかながら自信を持ちはじめていた。

ノーマル・ショットとはキャラクター同士の距離が離れている場合に，弱or強攻撃ボタンを押すことでだせる全キャラ共通の飛び道具のこと。ダメージは小さく，また相手の超能力などでアッサリ打ち消されてしまうため前作では（例外はあったが）それほど重要視する必要のなかった技だ。



▶強・ノーマル・ショットのみ、任意の方向に撃ちわけられる。相手の動きを予測して撃て！

そんな理由からか『EX』ではノーマル・ショットに若干の変更が加えられた。強ノーマル・ショットのみ，レバーを併用することで任意の方向へ撃ちわけられるようになったのである。使いかたしだいではヘタな超能力以上の効果を期待できる変更と言えた。

八巻は『EX』発売当初から，この誘導弾をあつかうことに長（た）けていた。この変化を八巻自身が，ある程度予測していたということも，その事実に拍車をかけていたのかもしれない。

才能なのか，それとも偶然なのか？

当時の八巻には相手の動きが手に取るようにわかったのである。

相手が右に逃げる！

そう確信する八巻のソニアが右へ誘導弾を撃てば，相手はまるで何かに引き込まれるかのように右へ移動し，誘導弾とぶつかった。しかも，それが1度ならず，2度，3度とつづいていく。それは八巻が「もしかして自分は本当にサイキッカーなのでは？」と錯覚するのに十分すぎる内容であり，あまつさえ「今の自分なら，ナムコの超能力開発ソフト『マインドシーカー』さえ，ラクにクリアできてしまうのではないか？」という妄想（もうそう）すら抱かせるのであった。

（つづく）

バーチャファイター3セミナー

1時限目 エスケープ後の攻撃方法

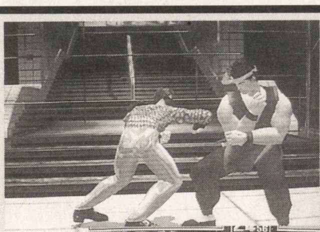
今月からはじまった新コーナー。ただいまアーケード・ゲームで爆発的な人気を誇る『バーチャファイター3』の攻略を，毎月紹介しちゃおうっつーわけだから もう読むしかないぞ！　今月は，このシリーズで新たに加わった"E"ボタンの上手な使いかたとその後の攻撃方法について攻略だ！　（教授／宮崎良太）

攻撃系統を見きわめろ！

もうご存じだと思うが，エスケープとは，攻撃をかわしつつ，相手の側面に回り込み，攻撃を仕掛けることができる動作。が，いくつか不利な点もあるので説明しよう。

まず，ラウの旋風牙や，ジャッキーのスピニングキックなどの回転系の技。これらをかわすときは，相手の攻撃が発生する逆の方向にエスケープしなければ技を食らってしまう。つぎにコンビネーション系の技。エスケープが早すぎたり，ディレイをかけられるとホーミングされて相手の攻撃に捕まってしまう。最後に投げ技。エスケープ中は投げられ判定が存在するため，何もしてこない相手にエスケープを使っても，簡単に投げられてしまう。

エスケープを有効に使うためには，相手に直線系統の技をださせる必要がある。そのためにはまず，こちらの硬直時間の短い攻撃を相手にガードさせ，それに対して反撃してくるようならば，すかさずエスケープでかわすのだ。エスケープ中は，コマンドの先行入力が可能なので，かわしている最中にコマンドを入力し技をだせば，カウンターで相手の体力をより多く減らすことができるぞ！



◀こちらの肘打ちなどをガードさせ、相手の直線攻撃を誘え！

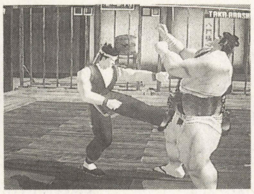
▶相手の攻撃が画面奥から発生するならば、画面手前にかわそう！

エスケープ後の有効打を一挙紹介！

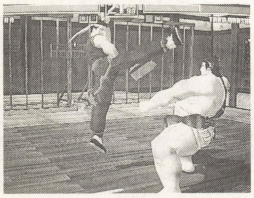
AKIRA

空中コンボをキメろ！

ただ単に大ダメージを与えたいのなら鉄山靠が一番よいが，やはりアキラ使いならコンボを狙っていきたいところ。馬歩頂肘や連環腿，右端脚で浮かせて揚砲を空中でキメるなど，さまざまなコンボを使いわけ，相手にプレッシャーをかけろ！



◀馬歩頂中をキメてギャラリーをわかせろ！



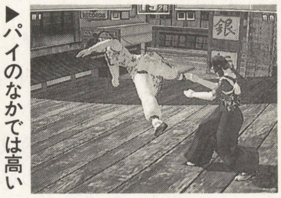
▶連環腿や右端脚からの空中コンボを狙え！

PAI

攻撃力の低いのが難点

攻撃力の高い技がないため，エスケープ後の大ダメージは期待できない。だが，移動速度が速いため，相手の技をかわす動作は他のキャラよりも有利。一撃必殺を狙うより，すばやくかわして相手をホンロウし，虎燕煽脚や飛燕烈脚を確実にキメろ。

◀虎燕煽脚のかわりに旋風牙などでもいい



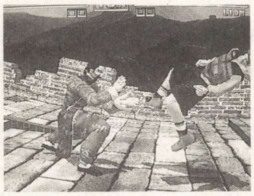
▶パイのなかでは高い攻撃力を持つ飛燕烈脚

LAU

相手を浮かしまくれ

相手が軽，中量級ならば，双虎烈破で浮かして，連環転身掃脚。または飛燕旋風脚などの空中コンボを狙って，相手に大ダメージを与えてやろう。重，超重量級が相手のときは，燕子掌や旋風牙などで，確実にダメージを与えるべし。

◀双虎烈破をカウンターでヒットさせよう

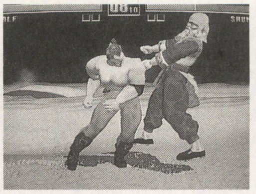


▶重量級には燕子掌や旋風牙が確実だ！

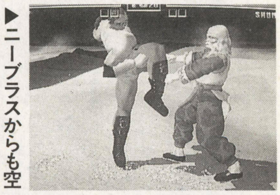
WOLF

強力な浮かし技を使え！

やはりジャイアントスイングや下段投げといった派手な投げ技をキメたいところだが，タイミングをまちがえるとダメージが低い横投げになってしまう。慣れないうちは，ニーブラストやショートショルダーで相手を浮かせて空中コンボを狙おう。



◀浮かせたあともショートショルダーが入る

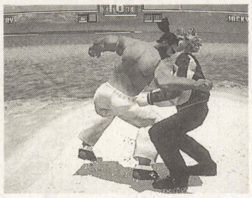


▶ニーブラスからも空中コンボが狙えるぞ

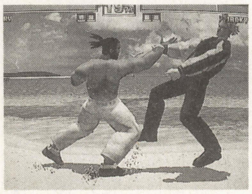
JEFFRY

投げの2択攻撃を仕掛けろ！

投げを狙う場合はスプラッシュマウンテンではなく，ヘッドバットからヘッドクラッシュ，もしくはトリプルヘッドバットという投げの2択攻撃を使えば投げ抜けされる確率がぐんと減る。打撃ではマシンガンヘルスタッブが今のところ一番強力だろう。



◀ヘッドバットからの2択攻撃を使え！



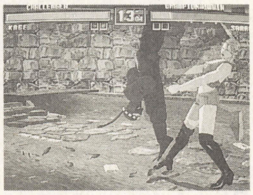
▶マシンガンヘルスタッブで合計3HIT！

KAGE

今回も旋蹴りに頼ろう！

もっとも安定した攻撃は，やはり旋蹴りから流影脚での追い打ち攻撃。そのほかにも裏水車からの半月蹴りや水車蹴りなども有効。また，少しリスクはあるが，前作『2』と同様に，弧延落からの空中コンボも狙っていきたいところだ。

◀もっとも信頼できる旋蹴りを使おう

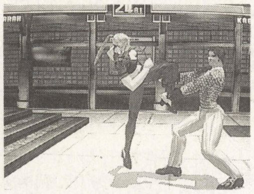


▶裏水車のあとは半月蹴りで追加ダメージ！

SARAH

スピーディな足技を使え！

今回もすばやい動きと，多種多様な足技のコンビネーションを持つサラ。エスケープでかわしたあとも，ミラージュキックやトーキックジャックナイフ，ジャックナイフサイド，ダブルジョイントパット，サマーソルトキックなどが確実にキマる。



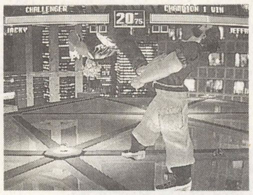
◀ダブルジョイントパットは今回も使えそう

▶トーキックジャックナイフで浮かせろ！

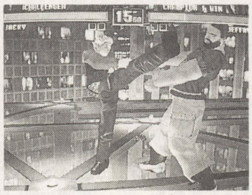
JACKY

かわしたあともやっぱり足技

前作とちがい，コンボエルボースピンキックがつながりにくくなった。そのため，エスケープでかわしたら，高い位置からのニーキックで相手を浮かせたり，ダッシュハンマーキックやエルボースピンキック，サマーソルトキックなどを使おう。



◀今回も痛いサマーソルトキック



▶ダッシュハンマーキックを先行入力でだせ

SHUN

挑腕撩拳をマスターしろ！

とりあえず一番使えるのは挑腕撩拳。軽，中量級の相手なら空中に浮かせたあと，もう1度挑腕撩拳→ダウン攻撃まで入る。ただし，コマンドがむずかしいので，うまくだせなければ，重，超重量級に対しては，宙舞双転脚や連飛跳撃が確実だ。

◀軽、中量級には狙っていきたい挑腕撩拳

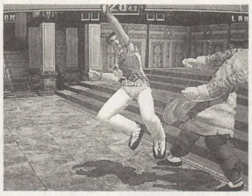
▶確実にダメージを与えたいなら宙舞双転脚

LION

高低差を見きわめろ！

エスケープでかわしたあと，自分が相手より高い位置にいる場合は，勾手提膝で相手を浮かせ，連環穿掌からの落穿手がキマる。同じ高さや低い位置にいる場合は，リーチの長い縦跳穿掌，もしくは連環穿掌から軋腿，落穿手の追い打ち攻撃がいい。

◀連環穿掌のあとは、軋腿から落穿手が入る

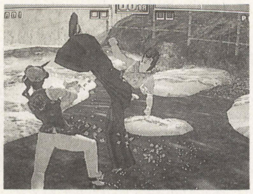


▶リーチが長い縦跳穿掌。穿弓腿も有効だ

AOI

相手を転倒させよう

パイと同じく打撃技の攻撃力は低い。だが，相手を転倒させれば，ダウン投げをキメることができる。エスケープ後の攻撃に鎖鎌や雲蹴り，連突草薙などを使って相手を転倒させ，ダウン投げにつなげれば，そこそこのダメージが期待できるぞ。



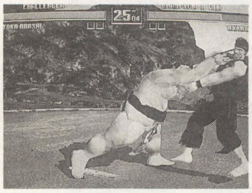
◀ネリチャギのような技の鎖鎌。2HIT技

▶空中で相手を2回蹴り上げる雲蹴り

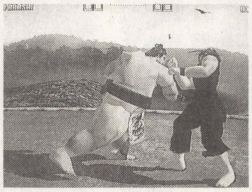
TAKAARASHI

かわすまでが大変

食らい判定がでかく動きもニブいので，エスケープをもっとも苦手とするキャラ。相手の攻撃をかわすときはかなり早めに反応しないとかわせない。かわし後は，相手を浮かすことができる丸太膝や勝ち上げ，攻撃力の高い髷張り手が有効だ。



◀勝ち上げで浮かせ、突っ張りを入れろ！



▶単発でもダメージがでかい髷張り手

バーチャファイター3最新技表

待望の『バーチャ3』がやっと登場だ。もうキミの街にもお目見えしたかな？　今月も最新版の技表を紹介するぞ。それぞれの表は，左から技名，技の条件or効果，コマンド，技の系統を表記してある。さっそく街でためしてみよう！

アキラ

上歩衝掌	じょうほしょうしょう	酔い覚まし	⇦⇨Ⓟ	上段パンチ系
裡門頂肘	りもんちょうちゅう		⇨⇨Ⓟ	中段パンチ系
馬歩頂肘	まほちょうちゅう	龍槍式ヒット or ガード後	⇨Ⓟ	中段パンチ系
開胯	かいこ		⇨Ⓟ+Ⓖ	中段パンチ系
上歩頂肘	じょうほちょうちゅう		⇨Ⓟ	中段パンチ系
揚砲	ようほう		⇘⇘Ⓟ	中段パンチ系
跳山崩捶	ちょうざんほうすい		⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
貼山靠	てんざんこう		⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓔ	中段パンチ系
撃歩翻胯	げきほほんこ		⇩Ⓟ+Ⓖ	中段パンチ系
躍歩頂肘	やくほちょうちゅう		⇨⇨⇨Ⓟ	中段パンチ系
鉄山靠	てつざんこう		⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
馬歩衝靠	まほしょうこう		⬇⇨Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
猛虎硬爬山	もうここうはざん		⬇⇨Ⓟ	中段パンチ系
白虎双掌打	びゃっこそうしょうだ		⬇⇦⇨Ⓟ	中段パンチ系
独歩頂膝	どっぽちょうしつ		Ⓚ+ⒼⒼ離す	中段キック系
龍槍式	りゅうそうしき		⇘Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
連環腿	れんかんたい		⇨⇨ⓀⓀ	中段キック系
捜下崩捶	そうかほうすい		⇘Ⓟ+Ⓚ	下段パンチ系
弓歩頂肘	きゅうほちょうちゅう		Ⓟ+Ⓖ	横投げ
大纏崩捶	だいてんほうすい		⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
順歩翻胯	じゅんほほんこ		⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ
心意把	しんいは		⇙⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
鷂子穿林	ようしせんりん		⇦⇘Ⓟ+Ⓖ	投げ
獅子抱月	ししほうげつ		⇘Ⓟ+Ⓖ	投げ
進歩里胯	りんぽりこ		⇙Ⓟ+Ⓖ	投げ
大浙江	だいせっこう		Ⓟ+Ⓖ	後ろキャッチ投げ
崩撃雲身双虎掌	ほうげきうんしんそうこしょう		Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ ⇦⇘Ⓟ+Ⓚ ⇩・⇨Ⓟ or ⇦Ⓟ	
単翼頂	たんよくちょう	正上Ⓚ	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
揚炮	ようほう	逆上Ⓟ	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
単翼頂	たんよくちょう	逆上Ⓚ	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
外門頂肘	がいもんちょうちゅう	正上Ⓟ	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
上歩衝靠	じょうほしょうこう	正中Ⓚ	⇙Ⓟ+Ⓚ	中段返し系
旋風双撞	せんぷうそうしょう	膝	⇙Ⓟ+Ⓚ	中段返し系
外門頂肘	がいもんちょうちゅう	肘	⇙Ⓟ+Ⓚ	中段返し系
背歩裏肘	はいほりちゅう	逆中Ⓚ	⇙Ⓟ+Ⓚ	中段返し系
外門頂肘	がいもんちょうちゅう	左肘	⇙Ⓟ+Ⓚ	中段返し系
翻身単打	ほんしんたんだ	下Ⓟ	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段返し系
双拍手	そうはくしゅ	下Ⓚ	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段返し系
翻身単打	ほんしんたんだ	左手下Ⓟ	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段返し系
槍下砲	そうかほう		⇘Ⓟ	ダウン攻撃

カゲ

螺旋	らせん		⇦Ⓟ	上段パンチ系
側弾	そくだん		⇙Ⓟ	上段パンチ系
落閃刃返し	らくせんじんかえし	酔い覚まし	⇨Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ	上段パンチ系
散弾撃	さんだんげき		ⓅⓅⓅ	上段パンチ系
岩暫破	がんざんは		⬊Ⓟ	中段パンチ系
風閃刃	ふうせんじん	酔い覚まし	Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
肘打ち	ひじうち		⇨Ⓟ	中段パンチ系
葉隠閃刃	はがくれせんじん		⇘Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
旋風刃	せんぷうじん		⇩Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
影刃	かげやいば		⇨⇩⇘Ⓟ	中段パンチ系
幻葉	げんよう		⇦Ⓚ+Ⓖ	上段キック系
烈掌脚	れっしょうきゃく		ⓅⓅⓀ	上段キック系
葉呀龍	はがりゅう		⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
旋蹴り	つむじげり		⇩Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
裏水車	うらすいしゃ		⇘Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
水車蹴り	すいしゃげり		⇖Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
旋風蹴り	せんぷうげり		⇖Ⓚ	中段キック系
円月蹴り	えんげつげり		⇗Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
浮身膝蹴り	ふしんひざげり		⬇⇨Ⓚ	中段キック系
螺旋裏蹴り	らせんうらげり		⇦ⓅⓀ	中段キック系
散弾裏蹴り	さんだんうらげり		ⓅⓅⓅⓀ	中段キック系
散弾風神脚	さんだんふうじんきゃく		ⓅⓅⓅ⇦ or ⇖Ⓚ	中段キック系
散弾螺旋裏蹴り	さんだんらせんうらげり		ⓅⓅ⇦ⓅⓀ	中段キック系
針鼠弾	しんそだん		⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ	下段パンチ系
雷龍飛翔脚	らいりゅうひしょうきゃく		⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
流影脚	りゅうえいきゃく		⇨⇨Ⓚ	下段キック系
回転地擂り脚	かいげんちずりきゃく		⇦⇙⇩⇘⇨Ⓚ	下段キック系
地走り	ぢばしり		⇙Ⓚ	下段キック系
後転地擂り脚	こうてんぢずりきゃく		⇨⇘⇩⇙⇦Ⓚ	下段キック系
葉裏霞	はうらがすみ		Ⓟ+Ⓖ	後ろ投げ
葉裏霞	はうらがすみ		Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	しゃがみ後ろ投げ
霧霞	きりがすみ		Ⓟ+Ⓖ	横投げ
順逆自在	じゅんぎゃくじざい		⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
影霞	かげがすみ		⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
浮霞	ふがすみ		⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ
刀霞	かたながすみ		⇘Ⓟ+Ⓖ	投げ
弧延落	こえんらく		⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ
浮身乱弾撃	ふしんらんだんげき		⇗Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ
闇霞	やみがすみ	敵背後	⇧Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ
イズナ落とし	いずなおとし	弧延落後	⇧Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
小手返し	こてがえし	正上Ⓟ	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
地滑り	ぢすべり		➡Ⓚ	走り下段攻撃

ジャッキー

スゥエーフック		Ⓟ+Ⓔ	上段パンチ系
スマッシュフック		⇘Ⓟ	上段パンチ系
スピニングバックナックル		⇦Ⓟ	上段パンチ系
ダブルスピンナックル		⇦ⓅⓅ	上段パンチ系
ライントニングストレート		⇘ⓅⓅ⇨Ⓟ	上段パンチ系
フラッシュピストンパンチ		ⓅⓅⓅ	上段パンチ系
ジャブダブルストレート		ⓅⓅ⇧Ⓟ	上段パンチ系
ビートナックル	酔い覚まし	Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
ライジングエルボー		⇨Ⓟ	中段パンチ系
ライトニングフック		⇘ⓅⓅⓅⓅ	中段パンチ系
コンボエルボー		ⓅⓅ⇨Ⓟ	中段パンチ系
スピニングキック		Ⓚ+Ⓖ	上段キック系
ライトニングキック		⇩Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀⓀ	上段キック系
コンボバックナックルスピン		ⓅⓅ⇦ⓅⓀ	上段キック系
スピニングアームキック		⇦ⓅⓀ	上段キック系
エルボースピンキック		⇨ⓅⓀ	上段キック系
エルボーナックルスピンキック		⇨ⓅⓅⓀ	上段キック系
コンボスピンキック		ⓀⓅⓀ	上段キック系
ライトニングストーム		⇙Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀⓀ	上段キック系
ビート&ナックルスピン		Ⓟ+ⓀⓅⓀ	上段キック系
パンチスピンキック	正構え	ⓅⓀ	上段キック系
ダブルパンチスナップキック		ⓅⓅⓀ	上段キック系
コンボエルボースピンキック		ⓅⓅ⇨ⓅⓀ	上段キック系
ビートスピンキック		Ⓟ+ⓀⓀ	上段キック系
パンチサイドキック	逆構え	ⓅⓀ	中段キック系
ニーキック		⇨Ⓚ	中段キック系
ダッシュハンマーキック		⇨⇨Ⓚ	中段キック系
トーキック		⇩Ⓚ	中段キック系
サイドフックキック		⇦Ⓚ	中段キック系
スピンヒールソード		⇦Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
ダブルミドルキック		⇘ⓀⓀ	中段キック系
ミドルスピンキック		⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
サマーソルトキック		⇖Ⓚ	中段キック系
ダブルスピニングキック		ⓀⓀ	中段キック系
ダブルパンチニーキック		ⓅⓅ⇨Ⓚ	中段キック系
スラントバックナックル		⇙Ⓟ	下段パンチ系
スピニングスラントバックナックル		⇦Ⓟ⇙Ⓟ	下段パンチ系
レッグスライサー		⇩Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
スラントロースピンキック		⇙ⓅⓀ	下段キック系
スピニングロースピンキック		⇦Ⓟ⇩Ⓚ	下段キック系
ダブルローキック		⬇ⓀⓀ	下段キック系
エルボーナックルロースピンキック		⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ	下段キック系
2ウェイスピンキック		Ⓚ⇩Ⓚ	下段キック系
コンボナックルロースピンキック		ⓀⓅ⇩Ⓚ	下段キック系
ビート&ナックルロースピン		Ⓟ+ⓀⓅ⇩Ⓚ	下段キック系
パンチロースピンキック		Ⓟ⇩Ⓚ	下段キック系
ダブルパンチロースピンキック		ⓅⓅ⇩Ⓚ	下段キック系
スピニングキックロースピンキック		Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
ライトニングロー		⇙Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀ⇩Ⓚ	下段キック系
ネックブリーカードロップ		⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
ネックスラッシング		Ⓟ+Ⓖ	横投げ
フェースクラッシャー		Ⓟ+Ⓖ	後ろ投げ
サディスティックハンギングニー		⇘⇘Ⓟ+Ⓖ	投げ
ニーストライク		⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ
スイッチステップ		⇩⇩	移動系
ウォールフェースクラッシュ	壁が前	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	壁技

サラ

スウェースマッシュ		Ⓟ+Ⓔ	上段パンチ系
スナップサイドチョップ	酔い覚まし	⬂Ⓟ	上段パンチ系
エルボーサイドチョップ	酔い覚まし	⇨Ⓟ⬊Ⓟ	上段パンチ系
ハイキックストレート		ⓀⓅ	上段パンチ系
ライジングエルボー		⇨Ⓟ	中段パンチ系
ダブルキック		⇦Ⓚ	上段キック系
トルネードキック		⬀Ⓚ+Ⓖ	上段キック系
ダブルスピンキック		⬇⇦ⓀⓀ	上段キック系
イリュージョンキック		⬂ⓀⓀ	上段キック系
ミラージュキック		⬂ⓀⓀⓀ	上段キック系
ダブルスラストキック		ⓀⓀ	上段キック系
パンチハイキック		ⓅⓀ	上段キック系
ダブルパンチスナップキック		ⓅⓅⓀ	上段キック系
ステップラウンドキック		⇨Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
ニーキック		⇨Ⓚ	中段キック系
ダッシュニー		⇨⇨Ⓚ	中段キック系
スピンキック		Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
ジャックナイフキック		⇩Ⓚ	中段キック系
サイドフックキック		⬃Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
ドラゴンスマッシュキャノン		⬃Ⓚ	中段キック系
スピンエッジキック		⇦Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
トーキックジャックナイフ		⇩Ⓟ+ⓀⓀ	中段キック系
サマーソルトキック		⬁Ⓚ	中段キック系
スピンヒールソード		⬁Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
フルスピンダイブ		⬀Ⓚ	中段キック系
ライジングニー		⬇⇨Ⓚ	中段キック系
ライジングニーコンボ		⬇⇨ⓀⓀ	中段キック系
ジャックナイフサイドキック		⇩ⓀⓀ	中段キック系
ダブルステップニー		⇨Ⓚ⬂Ⓚ	中段キック系
ダブルジョイントバット		⇨ⓅⓀ	中段キック系
エルボーヒールソード		⇨Ⓟ⇦Ⓚ	中段キック系
パンチサイドキック		Ⓟ⇩Ⓚ	中段キック系
コンボライジングニー		ⓅⓅⓅⓀ	中段キック系
コンボサマーソルトキック		ⓅⓅⓅ⬁Ⓚ	中段キック系
コンボライジングキック		ⓅⓅⓅ⇧Ⓚ	中段キック系
レッグスライサー		⇩Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
ロースピンキック		⬂Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
ダブルローキック		⬇ⓀⓀ	下段キック系
ラウンドキック		⇧Ⓚ+Ⓖ	小ジャンプキック
ネックブリーカードロップ		⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
シェルブレイクエルボー		Ⓟ+Ⓖ	横投げ
バックドロップ		Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	後ろしゃがみ投げ
バックドロップ		Ⓟ+Ⓖ	後ろ投げ
ライトニングニースマッシュ		⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ
レッグホールドスロー		⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
ローリングフェイスクラッシュ		⬀Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ
ランニングニー		Ⓚ+Ⓖ	走り中段攻撃
ムーンサルト		⬀Ⓟ	移動系

ラウ

虎槍掌	こそうしょう	酔い覚まし	⇦⇨Ⓟ	上段パンチ系
穿脚連環虎掌	せんきゃくれんかんこしょう	酔い覚まし	⬂Ⓚ⇨Ⓟ⇦⇨Ⓟ	上段パンチ系
斜上掌	しゃじょうしょう		⬊Ⓟ	中段パンチ系
肘撃	ちゅうげき		⇨Ⓟ	中段パンチ系
順歩沖掌	じゅんほちゅうしょう		⬂⬂Ⓟ	中段パンチ系
斜下掌	しゃかしょう		⬂Ⓟ	中段パンチ系
背旋連掌	はいせんれんしょう		Ⓟ⇦Ⓟ	中段パンチ系
鳳凰槍掌	ほうおうそうしょう	酔い覚まし	⇨Ⓟ⇦⇨Ⓟ	中段パンチ系
燕子掌	えんししょう		⇦⇨⇨Ⓟ	中段パンチ系
双虎烈破	そうこれっぱ		⬂Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
飛燕転身掌	ひえんてんしんしょう		⇦⇦Ⓟ	中段パンチ系
飛燕旋風脚	ひえんせんぷうきゃく		⇦⇦ⓅⓀ+Ⓖ	中段キック系
虎龍転身脚	こりゅうてんしんきゃく		⇦⬃⇩⬂⇨Ⓚ+Ⓖ	上段キック系
旋風牙	せんぷうが		Ⓚ+Ⓖ	上段キック系
燕陣旋風脚	えんじんせんぷうきゃく		⇦⇦Ⓚ+Ⓖ	上段キック系
転身裏旋脚	てんしんりせんきゃく		⇩ⓀⓀ	上段キック系
連蹴旋風牙	れんしゅうせんぷうが		ⓀⓀ	上段キック系
連拳旋風牙	れんけんせんぷうが	Ⓟヒット中	Ⓚ+Ⓖ	上段キック系
双拳旋風腿	そうけんせんぷうたい		ⓅⓅⓀ	上段キック系
連環転身脚	れんかんてんしんきゃく		ⓅⓅⓅⓀ	上段キック系
腿登裏旋脚	たいとうりせんきゃく	しゃがみから立ち間	Ⓚ	中段キック系
虎脚背転	こきゃくはいてん		⬁Ⓚ	中段キック系
空虎脚	くうこきゃく		⬀Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
騰空虎穿脚	とうくうこせんきゃく		⬀Ⓚ	中段キック系
連環背転脚	れんかんはいてんきゃく		ⓅⓅⓅ⬁Ⓚ	中段キック系
地掃腿	ちそうたい		⇨⇩Ⓚ	下段キック系
燕旋蹴	えんせんしゅう		⬇Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
連旋掃脚	れんせんそうきゃく		⬇ⓀⓀ	下段キック系
連旋転身掃脚	れんせんてんしんそうきゃく	レバー下	⬇ⓀⓀ⇩ⓀⓀ+Ⓖ	下段キック系
連掌燕旋蹴	れんしょうえんせんしゅう	Ⓟヒット中	⬇Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
連環転身掃脚	れんかんてんしんそうきゃく		ⓅⓅⓅ⬇Ⓚ	下段キック系
騰空斜掌	とうくうしゃしょう		⇧Ⓟ	小ジャンプパンチ
烈火虎尖脚	れっかこせんきゃく		⇧Ⓚ	小ジャンプキック
転身爪巴掌	てんしんそうはしょう		Ⓟ+Ⓖ	横投げ
猛虎背襲	もうこはいしゅう		Ⓟ+Ⓖ	後ろ投げ
雷霞入林	らいしんにゅうりん		⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
大地倒襲	だいちとうしゅう		⬂⬂Ⓟ+Ⓖ	投げ
転身巴咽掌	てんしんはいんしょう		⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
柳手掛倒	りゅうしゅかとう		⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ
柳車旋転	りゅうしゃせんてん		⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ

パイ

裏圏捶	りけんすい	酔い覚まし	⬃Ⓟ	上段パンチ系
燕子双掌	えんしそうしょう		⇨⇨Ⓟ	中段パンチ系
穿沖拳	せんちゅうけん		⇨Ⓟ	中段パンチ系
上歩沖掌	じょうほちゅうしょう		⇦Ⓟ	中段パンチ系
燕青虎双破	えんせいこそうは		⬇⇨Ⓟ	中段パンチ系
蒼下連捶掌	そうかれんすいしょう		⬂ⓅⓅ⇨Ⓟ	中段パンチ系
蒼下連捶脚	そうかれんすいきゃく		⬂ⓅⓅⓀ	上段キック系
高端脚	こうたんきゃく		⇨⇨Ⓚ	上段キック系
連旋裏旋脚	れんせんりせんきゃく		⇩ⓀⓀ	上段キック系
旋風牙	せんぷうが		Ⓚ+Ⓖ	上段キック系
燕陣旋風脚	えんじんせんぷうきゃく		⇦Ⓚ+Ⓖ	上段キック系
飛燕弾腿	ひえんだんたい		⇨⇨ⓅⓀ	上段キック系
双拳旋風腿	そうけんせんぷうたい		ⓅⓅⓀ	上段キック系
連環転身脚	れんかんてんしんきゃく		ⓅⓅⓅⓀ	上段キック系
連環高端脚	れんかんこうたんきゃく		ⓅⓅⓅ➡Ⓚ	上段キック系
燕舞連脚	えんぶれんきゃく		⇨Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
腿登裏旋脚	たいとうりせんきゃく	しゃがみから立ち間	Ⓚ	中段キック系
背転脚	はいてんきゃく		⬁Ⓚ	中段キック系
転身背転脚	てんしんはいてんきゃく		⬀Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
飛燕烈脚	ひえんれっきゃく		⬀ⓀⓀ	中段キック系
虎燕煽脚	こえんはいきゃく		ⓀⓀ	中段キック系
連環背転脚	れんかんはいてんきゃく		ⓅⓅⓅ⬁Ⓚ	中段キック系
蒼下捶	そうかすい		⬂Ⓟ	下段パンチ系
翻身掃脚	ほんしんそうきゃく		⬃Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
燕旋蹴	えんせんしゅう		⬇Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
連旋掃脚	れんせんそうきゃく		⇩ⓀⓀ	下段キック系
連環転身掃脚	れんかんてんしんそうきゃく		ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	下段キック系
倒身陰掌	とうしんいんしょう		⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
背身挑掌	はいしんちょうしょう		Ⓟ+Ⓖ	横投げ
春燕掛塔	しゅんえんかとう		Ⓟ+Ⓖ	後ろ投げ
雷霞入林	らいしんにゅうりん		⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
旋風燕陣	せんぷうえんじん		⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
天地頭落	てんちとうらく		⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ
掣燕掛塔	せいえんかとう		⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ
飛燕翻跨	ひえんほんこ		⬂Ⓟ+Ⓖ	投げ
空烈天鳳	くうれつてんほう		⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
燕風輪翔	えんふうりんしょう		⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
螺旋按掌	らせんあんしょう		⇦Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
燕旋擺柳	えんせんはいりゅう	上Ⓟ	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
膝転倒海	しつてんとうかい	膝	⬃Ⓟ+Ⓚ	中段返し系
飛燕擺柳	ひえんはいりゅう	肘	⬃Ⓟ+Ⓚ	中段返し系
架脚旋転	かきゃくせんてん	逆中Ⓚ	⬃Ⓟ+Ⓚ	中段返し系

【注釈】

※表中の白い矢印はその方向に短く，黒い矢印は長く入れることを示す

※正・逆構え：正構えは両者の同じ足（右足と右足 or 左足と左足）が前にでている状態，逆構えは互いに逆の足が前にでている状態のこと

※酔い覚まし：シュンが特定の技で飲酒し，酔った状態のときに当てると，酔った状態から覚ますことができる

※寸止め可：技の攻撃判定が発生する前に，Gボタンを押すことによってキャンセルすることが可能

ウルフ

レベルバックチョップ		Ⓟ+Ⓚ	上段パンチ系
アックスラリアート		⇨Ⓟ+Ⓔ	上段パンチ系
トマホークフラッシュ	酔い覚まし	⇨Ⓟ+Ⓚ	上段パンチ系
エルボーバット		⇦Ⓟ	上段パンチ系
スクリューラリアット		⇨⇘⇩⇙⇦ⓅⓅ	上段パンチ系
ドラゴンフィッシュブロー	酔い覚まし	⇨ⓅⓅ	上段パンチ系
エルボースマッシュ		ⓅⓅ⇨Ⓟ	上段パンチ系
コンボエルボーバット		ⓅⓅ⇨Ⓟ⇦Ⓟ	上段パンチ系
バーティカルアッパー		⬊Ⓟ	中段パンチ系
ボディブロー		⇨Ⓟ	中段パンチ系
ショートショルダー		⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
ショルダーアタック		⇦⇨Ⓟ	中段パンチ系
ソニックアッパー		⇘Ⓟ	中段パンチ系
コメットフック		⇙Ⓟ	中段パンチ系
アローナックル		⇩Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
トマホークチョップ	酔い覚まし	⇗Ⓟ	中段パンチ系
リバーススレッジハンマー		⬇⇘⇨Ⓟ	中段パンチ系
1、2、アッパー		ⓅⓅⓅ	中段パンチ系
フライングニールキック		⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	上段キック系
ネックカットキック		Ⓚ+Ⓖ	上段キック系
ダブルハイキック		ⓀⓀ	上段キック系
ソバット		⇨Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
ニーブラスト		⇨Ⓚ	中段キック系
フロントロールキック		⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
ドロップキック		⇗Ⓚ	中段キック系
グリズリーラリアット		⇘Ⓟ+Ⓚ	下段パンチ系
ロードロップ		⇨⇩Ⓚ	下段キック系
スライディングレッグシザース		Ⓟ+Ⓖ	横投げ
キャッチ		⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
スタイナーズスクリュードライバー		⇘⇘Ⓟ+Ⓖ	投げ
ジャイアントスイング		⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
リストロックスロー		⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ
ボディスラム		⇘Ⓟ+Ⓖ	投げ
ジャーマンスープレックス		Ⓟ+Ⓖ	後ろ投げ
ドラゴンスープレックス		⇦Ⓟ+Ⓖ	後ろ投げ
サイクロンホイップ	敵横	⇦⇨ or ⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ
クロスアームブリーカー	敵横しゃがみ	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
ジャーマンスープレックス	敵後ろ向きしゃがみ	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
タイガードライバー		⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
ダブルアームスープレックス		⇙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
サイドスープレックス		⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
アームホイップ		⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ
フランケンシュタイナー		⇗Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ
カーフブランディング	後ろ組	⇘Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
ジャーマンスープレックス	後ろ組	Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
プッシュ	後ろ組	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
プッシュ	組んでいる間	⇘Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
タイガースープレックス	後ろ組	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
サンダーファイヤーパワーボム	組んでいる間	Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
チェンジ	組んでいる間	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
スリングショットフロントスープレックス	組んでいる間	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
フロントネックチャンスリー	組んでいる間	⇙Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
キャプチュード	上Ⓚ	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
ドラゴンスクリュー	中Ⓚ	⇙Ⓟ+Ⓚ	中段返し系
ダブルクロー		⇩Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ

ジェフリー

コンボケンカフック		ⓅⓅ⇦Ⓟ	上段パンチ系
ヘルスタッブ		Ⓟ+Ⓔ	上段パンチ系
ケンカフック	酔い覚まし	⇦⇨Ⓟ	上段パンチ系
ヘッドアタック		⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	上段パンチ系
トルネードハンマー	酔い覚まし	⇨⇦Ⓟ	上段パンチ系
ニーハンマー		⇦ⓀⓅ	上段パンチ系
マシンガンヘルスタッブ		Ⓟ+ⒺⓅ+ⒺⓅ+Ⓔ	上段パンチ系
バーティカルアッパー		⬊Ⓟ	中段パンチ系
ダッシュエルボー		⇨⇨Ⓟ	中段パンチ系
エルボーバット		⇨Ⓟ	中段パンチ系
ミドルヘルスタッブ		⇨Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
ケンカアッパー		⇘⇘Ⓟ	中段パンチ系
ストマッククラッシュ		⇦⇘Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
スマッシュアッパー		⇘Ⓟ	中段パンチ系
エルボースタンプ		⇦Ⓟ	中段パンチ系
ヘルバンクハンマー		⇩Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
ライジングハンマー		⇦⇘ⓅⓅ	中段パンチ系
トーキックハンマー		⇩ⓀⓅ	中段パンチ系
ダブルアッパー		⇘ⓅⓅ	中段パンチ系
コンボケンカアッパー		⇘ⓅⓅⓅ	中段パンチ系
ダッシュエルボーアッパー		⇨⇨ⓅⓅ	中段パンチ系
エルボーハンマー		⇨Ⓟ⇦Ⓟ	中段パンチ系
キリングトーキックハンマー		ⓀⓀⓅ	中段パンチ系
1、2、アッパー		ⓅⓅⓅ	中段パンチ系
ニーアタック		⇨Ⓚ	中段キック系
トーキック		⇩Ⓚ	中段キック系
ケンカキック		⇨⇨Ⓚ	中段キック系
ヒールアタック		⇦⇨Ⓚ	中段キック系
ダッキングロー		⇩Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
ローキック		⇘Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
ココナッツクラッシュ		Ⓟ+Ⓖ	横投げ
パワースラム		⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
スプラッシュマウンテン		⇘⇘Ⓟ+Ⓖ	投げ
ヘッドクラッシュ		⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ
マシンガンハンマー		⇙⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
タックル		⇦⇘Ⓟ+Ⓖ	投げ
ボディーリフト		⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ
ボックスロー		⇙Ⓟ+Ⓖ	投げ
スパインバスター		⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ
アームブリーカー	敵横	⇦⇨ or ⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ
フロントバックブリーカー		⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
コルクスクリューナックル	敵横しゃがみ	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
バックブリーカー		Ⓟ+Ⓖ	後ろ投げ
バックブリーカー		Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	後ろしゃがみ投げ
パワーボム		⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
マシンガンニーリフト		⇩⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
アイアンクロー		⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
トーキックスプラッシュマウンテン	トーキックヒット後	⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
トリプルヘッドバット		⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ +Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
リフトアップスロー	ストマック クラッシュ後	⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
デビルリバースクロー		⇩Ⓟ+Ⓖ	ダウン攻撃
ランニングヒップアタック		Ⓚ+Ⓖ	走り中段攻撃
ランニングボディプレス		Ⓟ+Ⓚ	走り中段攻撃
マシンガンタックル	壁が前	⇦⇘Ⓟ+Ⓖ	壁技
ウォールワイプスロー	壁が後ろ	⇙Ⓟ+Ⓖ	壁技

シュン

背旋肘	はいせんちゅう		⇙Ⓟ	下段パンチ系
単飛跳撃	たんひちょうげき		Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
連撃後下腿	れんげきこうかたい	飲酒後	ⓅⓅ⇩Ⓚ	下段キック系
連飛跳撃	れんひちょうげき		ⓀⓀ	上段キック系
連蹴廻手	れんしゅうかいしゅ		ⓀⓀⓅ	上段パンチ系
双衝腿	そうしょうたい	転倒立	Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
斜側連脚	しゃそくれんきゃく		⇨Ⓚ+Ⓔ	中段キック系
浸歩酔硬手	しんほすいこうしゅ		⇦⇘Ⓟ	中段パンチ系
何仙姑	かせんこ	酔い覚まし	⇨(ⓅⓅⓅ)Ⓚ	中段パンチ系
酔仙手	すいせんしゅ		Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
酔仙連蹴	すいせんれんしゅう		Ⓟ+ⓀⓀ	中段キック系
仰飲杯手	ぎょういんはいしゅ		⇘Ⓟ	中段パンチ系
月牙叉撃	げつがさいげき		⬊Ⓟ	中段パンチ系
横掃撃	おうそうげき		⇦Ⓟ	上段パンチ系
騰空飛天砲	とうくうひてんほう	飲酒後	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	上段パンチ系
挑腕撩拳	ちょうわんりょうけん		⇩⇘⇨Ⓟ	中段パンチ系
仰身倒腿	ぎょうしんとうたい		⇦Ⓚ	中段キック系
後蹴連腿	こうしゅうれんたい		⇙ⓀⓀ	上段キック系
背倒連旋脚	はいとうれんせんきゃく		⇙Ⓚ+Ⓖ	上段キック系
宙舞双転脚	ちゅうぶそうてんきゃく		⇨⇨Ⓚ	中段キック系
横双手	おうそうしゅ		Ⓚ+ⒼⓅ	上段パンチ系
倒脚	とうきゃく		⇩Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
旋風掃腿	せんぷうそうたい		⬇Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
前旋掃腿	ぜんせんそうたい	飲酒後	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段キック系
連環前旋掃腿	れんかんぜんせんそうたい	飲酒後	⇩Ⓟ+ⓀⓀⓀ	下段キック系
転身双冲掌	てんしんそうちゅうしょう		⇨Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
叉手連環撃	さいしゅれんかんげき		ⓅⓅⓅ	中段パンチ系
倒身連脚	とうしんれんきゃく	転倒立	Ⓚ	中段キック系
向側後避双手	こうそくこうひそうしゅ		⇖ⒺⓅ+Ⓚ	上段パンチ系
後伸避払手	こうしんひふつしゅ		⇦ⒺⓅ	上段パンチ系
転身酔酒靠	てんしんすいしゅこう	転倒立	Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
空飛双単蹴	くうひそうたんしゅう		⇖Ⓚ	小ジャンプキック
連載顎手	れんさいがくしゅ		⇦⇨ⓅⓅⓅ	上段パンチ系
旋子	せんし		⇗Ⓚ	小ジャンプキック
龍尾脚	りゅうびきゃく		⇧Ⓚ	中段キック系
背旋肘廻下脚	はいせんちゅうかいかきゃく		⇙ⓅⓀ	下段キック系
涅槃旋脚	ねはんせんきゃく	横寝	Ⓚ	中段キック系
涅槃双掃脚	ねはんそうそうきゃく	横寝	➡Ⓚ	中段キック系
連撃後下蹴腿	れんげきこうかしゅうたい	飲酒後	ⓅⓅ⇩ⓀⓀ	上段キック系
宙舞落穿脚	ちゅうぶらくせんきゃく	座盤跌	Ⓚ	中段キック系
翻身連旋脚	ほんしんれんせんきゃく		⇦Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
倒襲裏肘	とうしゅうりちゅう		⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ
転身繰胯	てんしんそうこ		⇘Ⓟ+Ⓖ	投げ
転身倒襲裏肘	てんしんとうしゅうりちゅう		Ⓟ+Ⓖ	横投げ
転身繰鶏脚	てんしんそうけいきゃく	飲酒後	⇦⇘Ⓟ+Ⓖ	投げ
仰身倒腿	ぎょうしんとうたい	横寝	ⓀⓅⓀ	中段キック系
連撃下蹴	れんげきかしゅう	横寝、飲酒後	ⓀⓅ⇩Ⓚ	下段キック系
翻身双仙腿	ほんしんそうせんたい	転倒立	Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ
権鐘離	かんしょうり		Ⓟ+Ⓖ	後ろ投げ
座盤跌	ざばんてつ		⇩⇩	移動系
横寝	おうしん		⇦⇙⇩⇘⇨	移動系
転倒立	てんとうりつ		⇨⇘⇩⇙⇦	移動系
宙舞身	ちゅうぶしん		⇧Ⓟ+Ⓚ	移動系
仰飲酒	ぎょういんしゅ		⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	移動系
座飲酒	ざいんしゅ	座盤跌	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	移動系
螺旋酔肘	らせんすいちゅう		⇘Ⓟ	ダウン攻撃
騰空仙山	とうくうせんざん		⇩⇧Ⓟ	ダウン攻撃

リオン

磨盤手	まばんしゅ		⇨Ⓟ+Ⓔ	上段パンチ系
双耳旋風	そうじせんぷう	酔い覚まし	⇨Ⓟ+Ⓚ	上段パンチ系
泰山双勾手	たいざんそうこうしゅ	酔い覚まし	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段パンチ系
連環穿掌	れんかんせんしょう		ⓅⓅⓅ	上段パンチ系
箭疾歩	せんしっぽ		⇨⇨Ⓟ	中段パンチ系
盤肘	ばんちゅう		⇨Ⓟ	中段パンチ系
穿陰掌	せんいんしょう		⬂Ⓟ	中段パンチ系
疾歩昇穿手	しっぽそうせんしゅ		しゃがみ⇨Ⓟ	中段パンチ系
縦跳穿掌	じゅうちょうせんしょう		⇧Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
落撃掌	らくげきしょう		⬂ⓅⓅ	中段パンチ系
盤肘連環手	ばんちゅうれんかんしゅ		⇨ⓅⓅ	中段パンチ系
登旋腿	とうせんたい		⇩ⓀⓀ+Ⓖ	上段キック系
連旋腿	れんせんたい		ⓀⓀ	上段キック系
掛統腿	かとうたい		⇧ⓀⓀ	上段キック系
勾手提膝	こうしゅていしつ		⇨Ⓚ	中段キック系
転身撩陰脚	てんしんりょういんきゃく		⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
斧刃連端脚	ふじんれんたんきゃく		⇨⇨ⓀⓀ	中段キック系
転身螳螂連脚	てんしんとうろうれんきゃく		⇦ⓅⓅⓀ	中段キック系
進歩螳螂掃手	しんぽとうろうそうしゅ		⇦⬂Ⓟ	下段パンチ系
倒歩背掃手	とうほはいそうしゅ		⬂Ⓟ+Ⓚ	下段パンチ系
騰撃捶	とうげきすい		⬃Ⓟ	下段パンチ系
斜歩斜掃捶	しゃほしゃそうすい		⇩Ⓟ+Ⓔ	下段パンチ系
偸歩掃手	とうほそうしゅ		⇩Ⓟ+Ⓚ	下段パンチ系
連掃勾手	れんそうこうしゅ		⬊ⓅⓅ	下段パンチ系
連捶掃手	れんすいそうしゅ		ⓅⓅ⇩Ⓟ	下段パンチ系
騰撃連捶	とうげきれんすい		⬃ⓅⓅ	下段パンチ系
疾地掃腿	しっちそうたい		⬂Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
穿弓腿	せんきゅうたい		⬃Ⓚ	下段キック系
後掃腿	こうそうたい		⬇Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
前掃腿	ぜんそうたい		⇩ⓀⓀ	下段キック系
閃転空脚	せんてんくうきゃく		⬀Ⓚ	小ジャンプキック
採取砲靠	さいしゅほうこう		⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
翻身提膝	ほんしんていしつ		Ⓟ+Ⓖ	横投げ
連勾手背襲	れんこうしゅはいしゅう		Ⓟ+Ⓖ	後ろ投げ
飛転双空脚	ひてんそうくうきゃく		⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
貼身双勾手	てんしんそうこうしゅ		⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ
擺下尖転	はいかせんてん		⬂Ⓟ+Ⓖ	投げ
七星天分肘	・しちせいてんぶんちゅう		⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ
登山翻車脚	とざんほんしゃきゃく	しゃがみ	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
七星跳飛捕蝉	しちせいちょうひほぜん		⬀Ⓟ+Ⓖ	投げ
落穿手	らくせんしゅ		⬂Ⓟ	ダウン攻撃

葵

浮桜	ふざくら		⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	上段パンチ系
上勢柳扇掌	じょうせいりゅうせんしょう	酔い覚まし、寸止め可	⇦⇦Ⓟ+Ⓚ	上段パンチ系
平手	ひらて	酔い覚まし	Ⓟ+ⓀⓅ+ⓀⓅ+Ⓚ	上段パンチ系
横打	おうだ		⇨Ⓟ+Ⓚ	上段パンチ系
横周肘当て	おうしゅうひじあて	寸止め可	➡Ⓟ+ⓀⓅ	上段パンチ系
二連突横肘	にれんとつおうちゅう		ⓅⓅⓅ	上段パンチ系
二連突横打	にれんとつおうだ	寸止め可	ⓅⓅ⇨Ⓟ	中段パンチ系
二連突釘脚	にれんとつくぎきゃく		ⓅⓅⓀ	中段キック系
無双破	むそうは		⬊Ⓟ	中段パンチ系
衣車	ころもぐるま		⇨⇨Ⓟ	中段パンチ系
飛蝶	ひちょう		⇨Ⓟ	中段パンチ系
袖伸剣	そでしんけん		⬂Ⓟ	中段パンチ系
鳳凰手	ほうおうしゅ		⬂Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
連突絹車	れんとつきぬぐるま	寸止め可	ⓅⓅ➡ⓅⓅ	中段パンチ系
両止	りょうし		⇩⇩Ⓟ	中段パンチ系
旋桜	つむじざくら	寸止め可	⇨ⓅⓅ	中段パンチ系
雲蹴り	くもげり		⇨ⓀⓀ	上段キック系
雷刃破	らいじんは		⇨Ⓚ	中段キック系
連突小太刀	れんとつこだち		ⓅⓅⓅⓀ	中段キック系
鎖鎌	くさりがま		ⓀⓀ	中段キック系
草薙	くさなぎ	寸止め可	⇩Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
踵切り	かかとぎり		⬃Ⓚ	下段キック系
連突草薙	れんとつくさなぎ	寸止め可	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	下段キック系
綾手取り	あやてどり		Ⓟ+Ⓖ	横投げ
杉倒	すぎたおし		Ⓟ+Ⓖ	後ろ投げ
木の葉落とし	このはおとし		⬂Ⓟ+Ⓖ	投げ
六段帯取	ろくだんおびとり		⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ
円月巴	えんげつは		⬃Ⓟ+Ⓖ	投げ
合気投げ	あいきなげ		⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
手極め倒身	てきめとうしん		⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
脇絡み	わきがらみ		⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
蝶絡み	ちょうがらみ		⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
裏扇流	うらせんりゅう	敵背後、上Ⓚ	⇨Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
裏小手返し	うらこてがえし	敵背後、上Ⓟ	⇨Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
羽朧	はおぼろ	逆上Ⓚ	⇦Ⓟ	上段いなし系
流制手	りゅうせいしゅ	逆上Ⓟ	⇦Ⓟ	上段いなし系
半月車	はんげつぐるま	正中Ⓚ	⬃Ⓟ	中段いなし系
小波	こなみ	回し蹴り	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段いなし系
小波	こなみ	下段回し蹴り	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段いなし系
枝割き	えださき	逆上Ⓚ	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
渦捻り	うずねり	逆上Ⓟ	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
楔落とし	くさびおとし	正上Ⓚ	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
転身入身	てんしんにゅうしん	正上Ⓟ	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
蔦かずら	つたかずら	正中Ⓚ	⬃Ⓟ+Ⓚ	中段返し系
龍の顎門	りゅうのあぎと	正肘	⬃Ⓟ+Ⓚ	中段返し系
扇裂き	おうぎさき	逆中Ⓚ	⬃Ⓟ+Ⓚ	中段返し系
落ち葉舞	おちばまい	正膝	⬃Ⓟ+Ⓚ	中段返し系
風車輪	ふうしゃりん	逆膝	⬃Ⓟ+Ⓚ	中段返し系
扇流	せんりゅう	正下Ⓟ	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段返し系
楓落とし	かえでおとし	正下Ⓚ	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段返し系
羽折	うせつ	正下Ⓟ	(しゃがみ)Ⓟ+Ⓚ	下段返し系
水月	すいげつ	正下Ⓚ	(しゃがみ)Ⓟ+Ⓚ	下段返し系
縦手刀	たてしゅとう		⬂Ⓟ	ダウン攻撃
枝砕き	えだくだき	足あおむけ	⬂Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ
雲水	うんすい	足うつぶせ	⬂Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ
浮葉陣	ふようじん	頭あおむけ	⬂Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ
不動陣	ふどうじん	頭うつぶせ	⬂Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ

鷹嵐

突っ張り	つっぱり		ⓅⓅⓅⓅⓅⓅ	上段パンチ系
突っ張り諸手	つっぱりもろて		ⓅⓅⓅⓅⓅ⇨Ⓟ	上段パンチ系
諸手突っ張り	もろてつっぱり		⇨⇨ⓅⓅ	上段パンチ系
突っ張り樽砕き	つっぱりたるくだき		ⓅⓅ⇨Ⓟ	中段パンチ系
勝ち上げ	かちあげ		⬊Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
諸手突き	もろてづき		⇨⇨Ⓟ	中段パンチ系
髷張り手	まげはりて	酔い覚まし	Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
中突っ張り	ちゅうつっぱり		⇨Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
肘当て	ひじあて		⇨Ⓟ	中段パンチ系
斬撃	ざんげき		⬂⬂Ⓟ	中段パンチ系
髷龍	まげりゅう		⇦⇨Ⓟ	中段パンチ系
鬼殺し	おにごろし		⬂Ⓟ	中段パンチ系
鬼勝ち上げ	おにかちあげ		⬂Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
鐘突き	かねつき		⇦Ⓟ	中段パンチ系
叩き込み	はたきこみ		⇦Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
氷柱割り	ひょうちゅうわり		⬃Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
樽砕き	たるくだき		⬇⇨Ⓟ	中段パンチ系
羆爪	ひぐまづめ		⬇⇦⇨Ⓟ	中段パンチ系
肘当て叩き	ひじあてたたき		⇨ⓅⓅ	中段パンチ系
丸太膝	まるたひざ		⇨Ⓚ	中段キック系
四股蹴り	しこげり		⇦Ⓚ	中段キック系
露払い	つゆはらい		⬇Ⓟ+Ⓚ	下段パンチ系
蹴たぐり	けたぐり		⇩Ⓚ	下段キック系
褄取り	つまどり		Ⓟ+Ⓖ	横投げ
浴びせ倒し	あびせたおし		⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
吊り落とし	つりおとし		Ⓟ+Ⓖ	後ろ投げ
小股すくい (しゃがみ)	こまたすくい		Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	後ろしゃがみ投げ
四つ身	よつみ		⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
合掌捻り	がっしょうひねり		⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
外掛け	そとがけ		⬂Ⓟ+Ⓖ	投げ
首投げ	くびなげ		⬃Ⓟ+Ⓖ	投げ
居反り	いぞり		⬇⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ
掴み投げ	つかみなげ		⬂Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
もろ差し	もろざし		⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ
喉輪	のどわ	鬼殺しヒット後	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
播磨投げ	はりまなげ	肘当てヒット後	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
内無双	うちむそう	もろ差し後	Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
二丁投げ	にちょうなげ	もろ差し後	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
蛙掛け	かわずがけ	もろ差し後	⬃Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
呼び戻し	よびもどし	もろ差し後	⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
櫓投げ	やぐらなげ	四つ身後	Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
外無双	そとむそう	四つ身後	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
二枚蹴り	にまいげり	四つ身後	⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
瓦砕き	かわらくだき	敵ダウン	⬂ⓅⓅ	ダウン攻撃
四股	しこ	敵ダウン	⬂Ⓚ	ダウン攻撃
岩石ぶちかまし	がんせきぶちかまし		Ⓟ+Ⓚ	走り中段攻撃
猫だまし	ねこだまし	酔い覚まし	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段パンチ系
猫だまし	ねこだまし		⬇Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中段パンチ系

「マウスの達人」短期養成大作戦！

攻略直前演習

ブランディッシュVT

■発売元：日本ファルコム　■価格：9,800円
■対応機種：PC-9801／9821シリーズ　■発売中

心機一転！ 未経験者のキミも，今こそマウスを手に旅立て！

あの『ブランディッシュ』の流れを組む『VT』が，ついに我々の前にその姿を現した。「マウスで迷宮探索」というスタイルはそのままに，画面構成，システムなどを一新。前作までのファンならもちろん「買い」だが，これはむしろ未経験の人にこそプレイしてほしいのだ。

だから，本誌では今回もやる！　まずは本作の舞台である「神の塔」を歩き回るうえでの「基本中の基本」を書き記すことにした。それでは，Good Luck！（文／千歳秋吉）

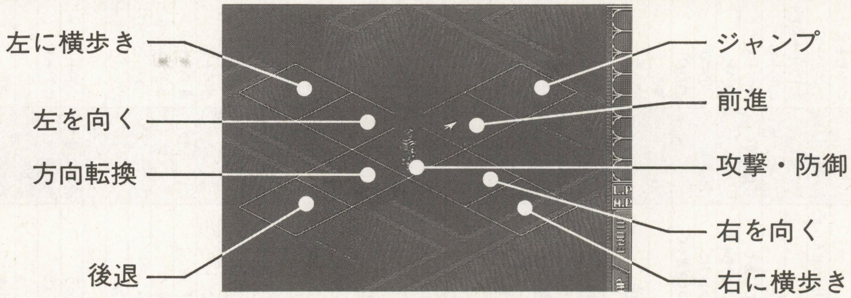
うなれマウス！ 歩きかたから戦闘まで

主人公の周囲には右図のような操作ワクがつねに存在する。このワクにマウス・カーソルを合わせ，ボタンを押すことで，主人公は歩いたり，振り向いたりするってワケだ。

なお，本作では主人公の向きが変われば，操作の指定もそれにともない変化する。たとえば，主人公がうしろを向いているときは，操作は右図と正反対になるのである。

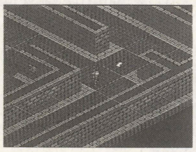
まぁ，最初は歩くことさえひと苦労かもしれない。しかし，慣れれば都。この移動システムがいかにさまざまな戦術を可能とするかを，いずれキミは知ることになるだろう。

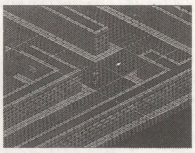
『VT』操作ワクの使いかた（例：主人公が前を向いている場合）

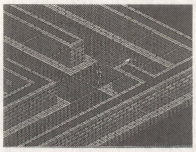


流れ図で学ぶ『VT』流迷宮歩行講座

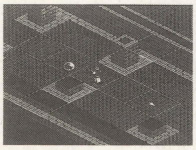
パターン①
向きを変えてその方向へ前進

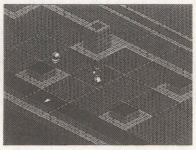

▲これは曲がり角などで使う一般的パターン。まずは「右を向く」動作のワクにカーソルを合わせて……

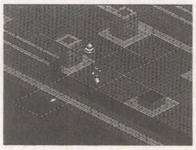

▲すかさずボタンをクリック！　カーソルの形が「右を向く」から「前進」に変わったのがわかるかな？


▲そのままもう一度ボタンを押せば，さっき向きを変えた方向に進むってワケ。実際に何度もやってみよう

パターン②
向きはそのままで敵をかわす

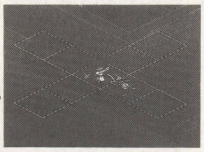

▲前方からスライムが迫る！　こんなときは背中を見せずに後退すべし。カーソルをうしろに合わせて……

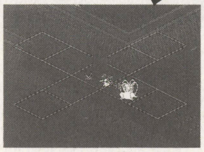

▲ボタンをクリックすると，向きはそのままに後退。でも，スライムはさらに追いかけてきた！　そこで……


▲今度は左に横歩き！　うまく柱に隠れて，スライムとの間合いを離すことができた。実戦では必需テクだぞ

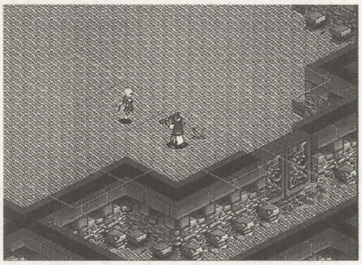
敵に出会ったら……戦闘の極意

斬り合い




◀▲敵の攻撃直後には必ずスキがある。そこを狙うのがこの戦法。ただし，主人公側にもスキが生じるのが難点

待ち伏せ


▶歩いてくる敵に，横から一撃与える方法。これは使える

モンスターのアルゴリズムを見切るには

『VT』に登場するモンスターは，どいつもこいつも動きに独特のクセがある。となれば，これに対するプレイヤーも，その攻撃パターンをいかにつかむかがポイントだ。

おおまかには，つぎの分類が可能である。

①**サムライ型**……一度交戦状態になると斬り合いをつづける。勝てないときは逃げも必要。

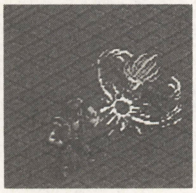
②**コウモリ型**……飛行しつつ，主人公にまとわりついてダメージを与える。

③**センサー型**……普段はじっとしており，近づくと突如攻撃モードに入るアブない敵。

④**飛び道具型**……主人公とX軸かY軸が合うと，魔法などを撃ちまくるタイプ。

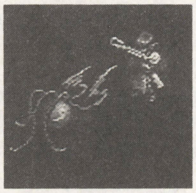
具体例は右に挙げて説明しよう。

■ハイドリパー



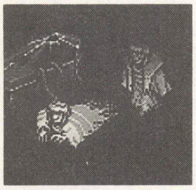
いちおうサムライ型。攻撃後，高速でバックするため，ダメージを与えるのは至難の技だ。斬り合いで倒せなくもないが，遠い間合いに届く武器を持っているとかなりラク。

■ペンネラ



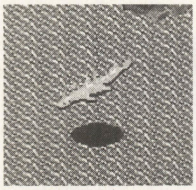
センサー型。普段はつぼみ(？)の中で閉じこもっているが，敵が近づくと猛然と触手を伸ばす怪奇植物。攻撃力が高いので，魔法などを使って遠くから戦うといい。序盤は避けるのも手。

■サクリファー



飛び道具型。「時の神殿」と呼ばれる地下墓地に生息し，墓荒らしが近づくと，集団で取り囲み，魔法を乱射してくる。経験値を稼ぐのが目的でなければ，なるべく相手にしないのが吉。

■サラマンドラ



コウモリ型。一度つきまとわれると，ドトウのごとくH.Pが減っていく。この地獄を避けるには「伏せ」を使うか，ジャンプでコイツらの目の届かないところに逃げる手段が有効だ。

神が創りたもうた，悪魔な仕掛けの数々

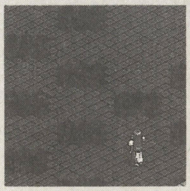
人形にとって顔が命であるのと同様，『ブランディッシュ』シリーズにとって仕掛けは命。この『VT』も，前シリーズより代々受け継がれたワナの数々が，迷宮をさまようプレイヤーを悩ませてくれることだろう。

代表的なものは下に並べてみたが，こんなものは序の口。実際の冒険では宝箱に仕掛けられたワナなんていうかわいい(？)ものから，部屋自体が大仕掛けで構成されているものまでさまざま。謎を解かねば先に進めない部屋もゴマンとあるのだ。

とにかく怪しいと感じたらセーブを実行し，謎につまったら近くのものをよーく見てみること！　場合によっては「あるもの」を動かすとスイッチが……なんて場合もあるからね。

落とし穴

ダメージを与えるものと，下に落ちるものの2種類がある。写真のような場所では「オート移動」を使うと避けて進んでくれるぞ。



くずれる壁

「つるはし」という道具でくずせる。序盤では，この壁と「つるはし」の数がピッタリ対応していることを覚えておこう。

スイッチ仕掛け

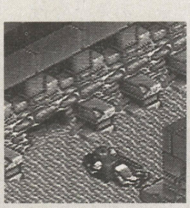
床タイプと壁タイプの2種類あり。いずれも作動させるとなにかが起こる。ドアが開いたり，矢が飛んできたり，そのほかにも……。

魔法陣

いわゆる「ワープ」と覚えておけばよい。先のフロアに進むためのものと，同じフロアの中で離れた場所に移動するものとがある。

くぐれる壁

『VT』で初登場した仕掛け。「伏せる」という動作を使うことでくぐり抜けられる。起き上がるときはモンスターに注意しよう。



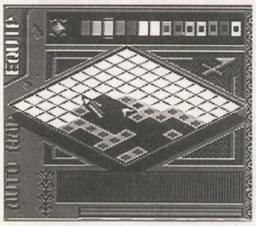
メッセージプレート

ヒントを与えてくれる文字板。下に刻まれた古代文字を情報屋に持っていくと，もっとくわしいヒントがもらえるのだ(有料)。

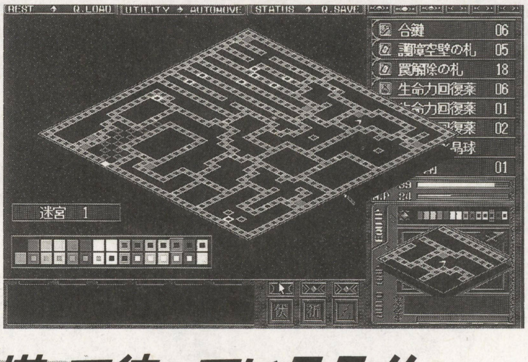
迷宮探索の基本！ マップを書く楽しみ

かつてはRPGといえば，誰もが自作で地図を書いていた。この『VT』ではカッコいいマップを自動作成してくれるが，せっかくエディット機能があるのだから，せめて自分でチェックくらいは付けたいもの。

では，どう使えばよいか。まず，落とし穴や魔法陣の書き込みは常識，当然，義務。あとは「まだ開けられないドア」とか「意味のわからないスイッチ」あたりをチェックしておくと，意外に役立つぞ。覚えておこう。



▲画面右端のミニマップにマウス・カーソルを持っていくと，色鉛筆に変身する。なにかに気づいたら即チェック



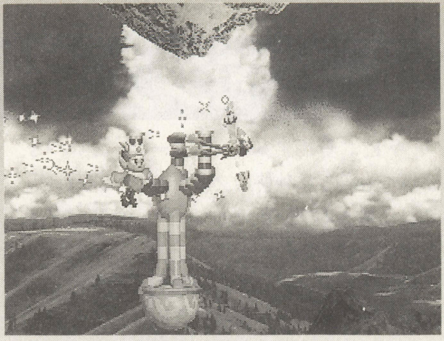
◀こんなふうに大画面で見るマップは，じつに気持ちがいいものだ。もちろんこの画面でもチェックは可能なので，ぜひ活用してほしい。なお，このマップは「迷宮1」という面のものだ

次号より本格攻略開始だ。「神の塔」で待っているぞ!!

GI 選ばせていただきます。

第15回：ナイツ〜into dreams…

鑑定師：板場利光



■セガサターン ■アクション
■セガ ■5,800円 ■発売中

おもしろい？ つまらない？ 評価がわかれる理由

現在ではゲームをプレイする人がたくさんいるわけだし，人によって好みが異なるのは当たり前ではあるが，『ナイツ』ほど評価がわかれる作品もめずらしい。仕事仲間や友人などに話を聞いてみても，「あのスピード感が気持ちいい」「むずかしすぎておもしろくない」と完全に真っ二つになっている。

それはいったいなぜなのか。結論から言うと，『ナイツ』はプレイヤーのやり込み度によって三つの段階にわかれるゲームなのだ。

最初の段階は，店頭デモや第三者のプレイを見たときの「感動」だ。新緑がまぶしい夢の世界をナイツが高速で飛び回る……ふだんはあまりゲームをプレイしない人も「あんなふうに気持ちよく飛べたらいいな」と思うにちがいない。ある程度アクション・ゲームで遊んでいる人なら，なおさらだろう。よく，家庭用ゲーム機系のゲーム雑誌にある「今後の期待作」といったページで，店頭デモが開始されたころから急に順位が上がっていることからも，デモの効果がうかがえる。

ところが，実際にプレイすると，なかなか自分の思うようにナイツが飛んでくれない。プレイヤーの細かい動きに対して敏感に反応するため，なれないうちはどうしても上下にフラフラして「落ち着きのない飛びかた」になってしまうのだ。そのうえ，このゲームではコース上のアイテムを高速かつ確実に取ることがスコアにつながるので，自分のキャラをうまく動かせないとステージ・クリアさえむずかしくなってくる。プレイヤーが抱いていたイメージと現実のプレイとのギャップ，そしてゲームがクリアできないことに対するストレス……この二つが原因で，『ナイツ』をプレイしなくなった人は多いだろう。

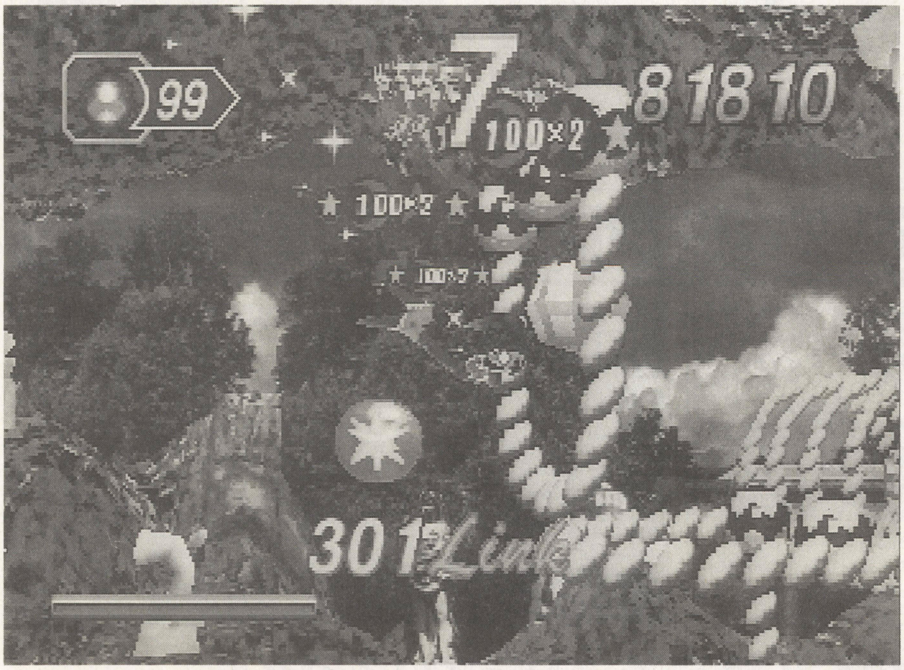
ただ，アイテムの場所を把握(はあく)して，そこへ正確にナイツを動かせるようになると，このゲームへの印象は一変する。『ナイツ』本来のスピード感はもちろんのこと，パラループと呼ばれるテクニックでアイテムのかたまりを一網打尽にしたときの爽快感，アイテムを連続で取りつづけて「リンク数」を増やしていくときの，さながらレーシング・ゲームのタイム・アタックにも似た緊張感など，デモだけでは見えてこなかった『ナイツ』の魅力が，たっぷりと味わえるようになるからだ。また，ハイスコアを狙おうとすると，自然と各アイテムを最短コースで取っていく，ムダのない飛びかた＝カッコいいプレイになるのもポイント。ゲーム自体のおもしろさだけでなく，視覚的にも楽しませてくれるあたりはさすがにソニック・チームの作品だ。

つまり，このゲームがおもしろいと感じる人は最初あるいは最後の段階に，つまらないという人はその間の段階にいるのだ。すべてのプレイヤーが『ナイツ』の真のおもしろさを味わえるところまで到達するには，難易度がちょっと高かったのかもしれない。

少しでも多くの人にやり込んでほしい！

『ナイツ』のような，ある程度やり込まなければ真価が見えてこないタイプのゲームを紹介するのはむずかしい。ライターが「この部分がおもしろい」と書いたとしても，読者がそれを体験できるところまでプレイしないと意味がない。その前に投げだしてしまったなら，ずっと「そのゲームのおもしろさ」が味わえない可能性もあるのだ。そのギャップをいかにして埋めてあげられるかが，ゲームの紹介記事を担当する者の腕の見せどころとなるわけだが，それが達成できたかどうか。

何度も書いたように，『ナイツ』は自分の思いどおりにキャラを動かせるようになり，コースマップをある程度覚えたあとが本当のスタートだ。その域に達するまでプレイするのは，アクションが苦手な人にはツラいかもしれないが，あきらめるのはもったいない。この記事をきっかけにして，少しでも多くのサターン・ユーザーが「壁」を越えて，その向こうにあるスピード感や爽快感，緊張感を味わってくれたら幸いだ。



▲いかにアイテムを連続で取っていくか＝リンク数を増やすかという部分に，『ナイツ』のおもしろさが集約されている。これをつきつめることで，爽快感や緊張感，さらに視覚的なおもしろさも向上していく

R. Sakuma's 佐久間亮介

WILD*CARDS

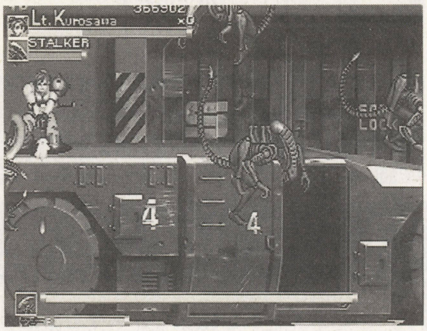
No.5 カプコンCPシステムIIこぼれ話

衝動買いしたいモノができた。しかもこれまでの買い物でも，一番値が張るモノだ。それもそのはず，ほしくなったのは車。だけど，僕は免許を持っていないので，即購入というわけにはいかない。ふつうはここであきらめてしまうのだろうが，そこは衝動買いの帝王を自負するだけあり，まずは教習所通いからはじめることに。さっそく入校手つづきをし，車購入に向けて動きだした。たかが衝動買いのためにしっかりと努力するところが，我ながらとても涙ぐましいと思うのだが……。果たして，本当に車は買えるのか？　そもそも教習所を卒業できるのは，いつの日なのか？　数々の謎を含んだまま，計画は着々と進行中だ。

で，そんな理由から先月号でちょこっとだけ書いたCPシステムIIコレクターへの野望はあっさりと中止。だが，せっかく集まったコレクションを闇にほうむるのはもったいない。そこで今回は我が家にある13タイトルのCPシステムII用ソフトから，お気に入りの1枚とちょっと珍しいものを紹介しよう。

で，まずはお気に入りの1枚から。数あるCPシステムII用のソフトの中でも，一番楽しく遊んだのが『エイリアンVS.プレデター』だ。対戦格闘路線と平行してカプコンが押し進めている『ファイナルファイト』タイプのゲームなのだが，何よりもエイリアンらしいゲーム展開と爽快感にホレた。大量に出現するエイリアンたちをばったばったとなぎ倒していく爽快感は，本作ならでは。どうしても『ストII』タイプが注目されてしまいがちだけど，『エイリアンVS.プレデター』がCPシステムII対応タイトルの現時点でのNo.1ソフトであるように思えてならない。ユーザーを選ばないし，何よりも手軽に遊べるしね。CPシステムIIのマザーボードを持っているなら，ぜひとも持っていたいゲームではないかな。

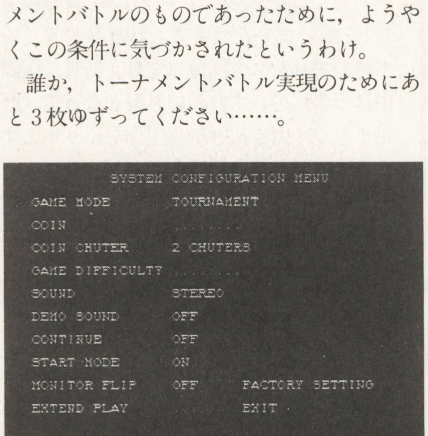
そしてもう1本，ちょっと珍しい対応ソフトを紹介しよう。その名も『スーパーストリートファイターII』。CPシステムIIの第1弾として登場した作品だ。なんだ，あの『スパII』かと思うことなかれ。ここで紹介するのは，ふつうの『スパII～ザ・ニューチャレンジャー～』ではなく，それと同時に発売された『スパII～トーナメントバトル～』のほう。じつはこのふたつ，ROMカートリッジはまったくの別物で，後者はトーナメント用の通信コネクタを装備している唯一のカートリッジ。実際に収録されているゲームも，トーナメント用と通常の『スパII』の2バージョン両方が1枚のボードに収められている豪華版だ。



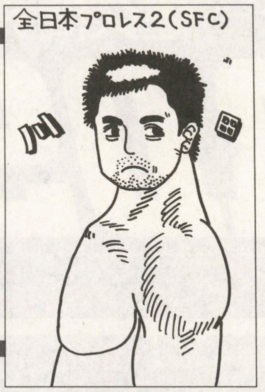
▲湯水のように湧いてでるエイリアンたちをなぎ倒せ！　人気のあるゲームだけに価格はやや高め

また，これは実際にカートリッジを購入してからわかったのだが，トーナメントバトルを楽しむには4枚のトーナメント版『スパII』の基板が必要となる。それぞれをケーブルで相互に接続しなくては，ゲーム自体が起動しない仕組みなのだ。購入直後，なぜか立ち上がらずに四苦八苦。添付の取説はノーマル版のもののため困ってしまったのだが，以前に購入したノーマル版の取説が実際にはトーナメントバトルのものであったために，ようやくこの条件に気づかされたというわけ。

誰か，トーナメントバトル実現のためにあと3枚ゆずってください……。



▲トーナメントバトルのコンフィグ。モードをノーマルにすると，通常の『スパII』が起動する



ゲーム考現学

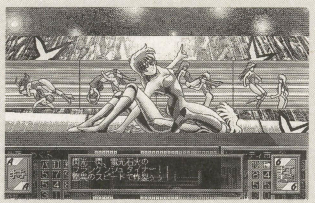
《第28回》“バトルロイヤル!! プロレスSLG総まくり”

Written by 山田　整　&“永久機関”

いきなりおわび。タイトル横，本当はサスケとライガーの描かれた“熱い”イラストが入るはずだったのですが，筆者のミス（人に見せまわっていたのです）によりあえなく紛失。描いてくれた人，本っ当にすいません。ごめんなさい。というわけで（？），次回は『ナイツ』など「飛行対決」の予定。次々回は水滸伝関係の作品を取り上げる。

『レッスルエンジェルスV3』

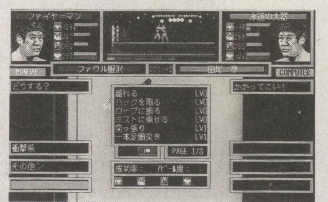
グレイト社からKSS社へと受け継がれた人気シリーズの最新作。前の作品はスーファミ，PCエンジンなどでもでているが，「Vシリーズ」を遊べるのはPC-9801のみ。入門したての女子プロレスラーとなって数々のライバルと出会い，闘い，勝利と敗北をくり返しながらトップの座をめざす。システム的には練習と試合（SLG）の合間にAVGシーンが入る形式で，試合の勝敗やプレイヤーの選択で展開が変化するマルチ・ストーリー&エンディングを採用している。


▲技の動きの過程がアニメーション抜きでわかる。このセンスは芸術的

カードゲーム形式で各種の技をだしあう試合システムはきわめて完成度が高く，しかも「燃える」。18禁だった初代でさえ，脱衣つきのストーリーなどそっちのけで練習試合ばかりやる人間が続出したほど。技の動きを4コマのCGで表現する技術も見事。

『フィニッシュホールド2TAG』

システムソフト社，PC-9801用のプロレスSLG。多くのプロレス団体が乱立する今，あなたは自分の「こころざし」に合った団体に入り，若手レスラーの1人となって己を鍛えながら試合をこなし，一流選手への道を歩んでいく。多数の団体，無数の技が再現され，技の一つ一つにつけられた解説は心憎いばかり。試合は三つの行動を入力する独自の方式。たとえば「組み→投げ→関節技」など，立ち技から寝技への連携も完璧なまでに可能。また観客の反応をパラメータ化し，たとえ勝っても観客の受けが悪いと上層部には評価されない。「どうすれば受けるか」は団体によりちがうという徹底ぶりだ。


▲ショープロレスから本格派の格闘までを「闘いの三段論法」で再現

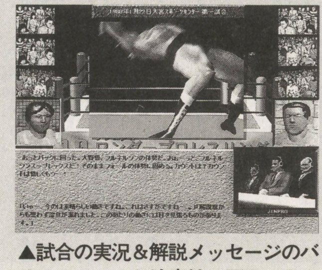
基本的に練習→試合のくり返してゲームは進むが，ときには（現実を意識した）イベントが発生することも。

VS

『人生プロレス～プロレス者達の挽歌』

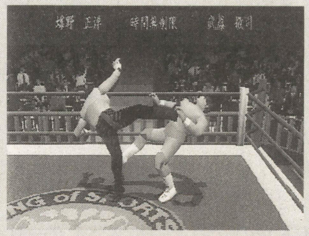
あなたは現代のプロレスに飽き足らず，「80年代前半はよかった」と言っていたマニア。1980年にタイムスリップしたあなたは，当時のプロレス3団体（全日，新日，国際プロレス，ただしゲーム中は仮名）のいずれかの社長となって，歴史を「あるべき姿」に修正すべく，引き抜きや裏工作をくりかえす。つまりは，ちょっと前に大流行した架空戦記ものをプロレスでやったと思えばいい。

どこかで見た顔のレスラー・プロレス関係者が山ほど登場し，内部パラメータの変化によっては互いにケンカしたり，ヤバい発言をして団体を飛びだしたりと，いらんほどに「リアル」なイベントが起きる。試合は観戦のみだが，経営面では弱小団体の給料遅配までも再現。発売はプロフォースシステム。Windows版。


▲試合の実況&解説メッセージのバリエーションと迫真性は天下一品

闘魂烈伝

本ソフトは，読者からの要望につき緊急に取り上げた。ここまで書かれて載せずにいられようか。“テレビゲームはここ数年で世間に普及するにいたったエンターテインメントだが，プロレスもまた不朽のエンターテインメントなのである。演出する側と見る側，双方が盛り上げようとするその意気投合があってこそはじめて魅力的な試合となる。そうした意味で『闘魂烈伝』は装飾をはぶきつつもリング上の描写には一刀入魂といえるだけの労力を注ぎ込み，レスラーがレスラーらしく動いた初のプロレス・ソフトといえる。アクションの形態をとっているが決して格闘ゲーではなく，プロレスを知る者がプロレスを演出するためにつくられた，最高のアクション・プロレスシミュレータなのである”。


▲レスラーの技と動きをポリゴンで克明に再現。臨場感きわめて高し

ちょっと辛口に
～ファンの視点から

★『人生プロレス』はいいゲームだ。

だが，欠点も多い。

プレイヤーのほうにたくさんの感動や無念の積み重ねが必要なのは，まあ，しかたない。

ただ，操作性が悪いのだけは困る。フルマウス・オペレーションのはずが数値入力だけはキーボードが必要だったり，レスラーを選択するのに一覧表がでないからいちいち全員を順ぐりに見ていくハメになったり（国際プロレスなら人数が少ないのでラクだが）……。言っちゃ何だが「玉にキズ」みたいなところがあった。

★『フィニッシュホールド２TAG』はいいゲームだ。シンプルなポリゴンは，技の重みとレスラー１人１人の体形を十分に再現している。ゲーム開始時から一流レスラーとの激突をぞんぶんに楽しめるのもいい。

ただ，強いて言えば，展開が「いかにもシステムソフト的に」淡々としているのだ。じつは『人生プロレス』以上に想像力を必要とするゲームではないだろうか。

★『レッスルエンジェルスV』シリーズはいいゲームだ。

キャラクター作成はかんたん，試合の攻防はきれいな連続写真（絵）と１枚絵で表現され，とくに１枚絵はその技のいちばん美しい瞬間を見事にとらえている。ふんだんに起こるイベントは人を飽きさせない。

だが，一つだけ欠点がある。レスラーの絵が，レスラーの体でないのだ。なにもダンプ松本やアジャコングばかりだせというのではないが，どいつもこいつも体が折れそうに細いのだけは何とかしてくれえ。　**（桂令夫）**

結論：システムソフト好きの私は，噛むほどに味のでる『フィニッシュホールド２TAG』。

◀信じがたいほど細い体のレスラー。ダイエット中？

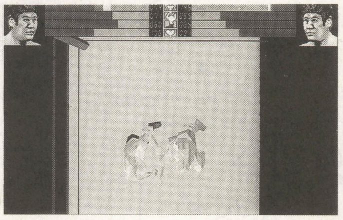
ゲームとしては？
～シロートの目で

★『人生プロレス』

……正直言って，このゲームはプレイヤーを選びまくる。レスラーのファイト・スタイルや性格はほとんど隠しパラメーターなので，レスラーの顔からモデルになった実在レスラーを判別し，その性質をすぐに思いだせるプレイヤーだけがついていけると言っても過言ではないだろう。おまけに時代は10年前。試合自体もマッチを組んだらあとは観戦するだけというのでは，あまりにも敷居が高すぎる。わかる人間にはたまらないのであろうが。

★『フィニッシュホールド２TAG』

……純粋に「プロレスの試合をする」という点から見ると，この『フィニッシュホールド２TAG』が一番完成度が高い。三つの行動を先行入力するという方式をとったおかげで，つねに一手先を考えたプレイとなっている。その一方で入力は選択方式となっているので，プロレス初心者でもなんとかついていける。リング上でポリゴンのレスラーが技を掛けあうので見栄えの良さでも一番だ。格闘に興味のある人にはぜひプレイしてもらいたい。



◀ポリゴンで描かれた技の数々。これがまたよく動く

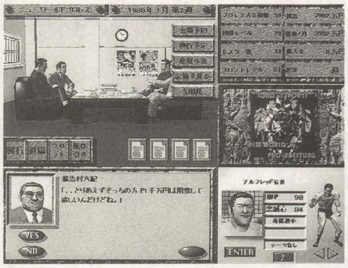
★『レッスルエンジェルスV３』

……とっつきやすさの点ではこのゲームが一番だ。カードバトル形式を取ったので素人でも容易に試合を展開できるし，オリジナルのキャラがかわす会話データが豊富なので，予備知識なしでもレスラーの個性が把握できる。女子プロを舞台にし，キャラもレスラーにしてはかわいすぎるほどなので，華やかさもある。それでいて技CGの美しさ，新人のエースへの成長を描くシナリオなど，ツボもちゃんと押さえているのが良い。**（斎藤　通彦）**

結論：プロレス初心者へは，『レッスルエンジェルスV３』と『フィニッシュホールド２TAG』をあわせてススメたい。

ただの思いのたけ
～マニアのおたけび

★『人生プロレス』。激動の'80年代。覚えているだろうか。「栄光のNWA」「呪われたIWGP」「黄金の虎伝説」「超獣コンビ」「名勝負数え歌」「天龍革命」……そして「UWF」。今でも脳裏を走馬灯のように駆け巡るあの熱き日々。この世に「本当のプロレス」と「本当のプロレスファン」がいた最後の時代。この作品はそんな「昭和のプロレス」をこよなく愛する『プロレス者たちの挽歌』である。



◀フロントに一千万円要求する某漫画家。何も言うまい

★『レッスルエンジェルスV３』。シリーズ最高の操作性を誇るシステムと，シリーズ最悪のシナリオを兼ね備えた作品。そもそも，このシリーズはすべての登場人物にモデルとなる人物が存在し，現実のプロレス世界での出来事をタイムリーにネタにするところにプロレス者に対する最大のアピールがあった。我々は「メガライト」のジャーマンスープレックスを見るたび，現実世界でつぎつぎと病院送りにされたUWFインターの選手たちを思いだして戦慄を覚え，「ハンとクライのタッグ」を目の前にして「両方とも前田に勝った相手やぞ。こんなダブルバウトいややーっ」とモニターに向かい絶叫したものだった。それがこのV３にいたっては，「唯（ただ）のキャラゲー」である。いくらでも取り入れるべきネタは転がっていたというのに……。

★『フィニッシュホールド２TAG』。前作が「プロレス界暗黒の歴史追体験ソフト」だったのに対して，この作品は純粋な「プロレスの試合のSLG」に仕上がっている。この点に関しては，古今東西この作品にかなうものはないだろう。そのぶん，シナリオのインパクトが前作より薄れてはいるが。　**（IK）**

結論：苦い記憶に血へどを吐いてのたうち回る覚悟があるなら『人生プロレス』。キミも田中社長に……なりとうないわい！

最後に

「自分のプロレス知識に合わせて遊ぶゲームを選んで……」とするのが無難なオチだろう。だがあえて書く。みなさん全部遊びなさい。

その理由として，ここで再度『闘魂烈伝』を推薦した伊藤真臣氏の文章を引用しよう。

“格闘ゲームとプロレス・ゲームの境目がわからないという人が多数いるが，プロレス・ゲームに細かいゲーム・バランスうんぬんといったがごとき問題はありえない。それは試合の勝ち負けがプロレス・ゲームの本質ではないからだ。ゲームをする人自身が演出者となりどれだけドラマチックな戦いをできるか，どれだけ熱くなれるかが問題なのである”

ゲームをすること，それ自体を楽しむ精神。またそのなかで発揮されるプレイヤーの美学。プロレス・ファンとはそれらを持つ者たちである。そしてそれは，ゲームを楽しむあらゆる人に必要とされるものなのである。

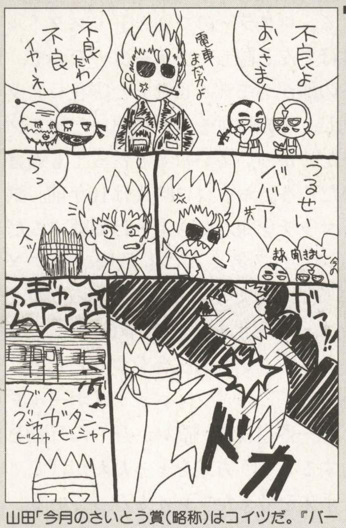
読者の闘技場 for Windows95

ROUND1

さてさて「闘技場forWin95」の第1回目である。β版の前回とはちがい今月から堂々の2P。本日のコメント提供者は，小石朋仁氏，山田“GIL”真也くん，片平鍾瀛（しょうえい）番長，そしてとくに名前のない場合は小生やぶらーこと藪良小路によるものとする。

最優秀闘技場戦士賞(5EXP)

山形県米沢市・おーすん（5EXP／4位）



山田「今月のさいとう賞(略称)はコイツだ。『バーチャ3』の地下鉄面でたまに見る，心温まる風景だ。ラウンド開始直後なら本当にできるぞ」

今月のノーコメント

大阪府堺市・ぶらこーじ

俺の葉書の選びかたはコレだ 山田“GIL”直也

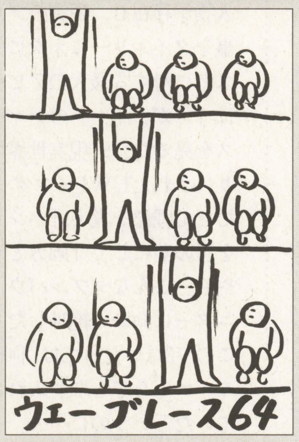
今回からライターに交代でなにか書いてもらうことに決定。今回はたまたまそばにいた山田クンが葉書のアドバイスだ。

ちょっと紹介しておくと，彼は新作コーナー(SSHI)のWindows3.1，ハイブリッド，セガサターンの3部門にくわえ，今月から「読ホン」も担当している。忙しい中で彼が選んだのはイキオイだけ妙にある作品。オチがなくても技術でカバーか？

東京都杉並区・特攻野郎デンジャーメン（3EXP／6位）

やあ。ベーマガの茶髪ライター3号のGILこと山田だ。とりあえず，誰も寄せつけぬパワーのあるネタは好きだ。でも，イキオイだけじゃなく，ネタはちゃんと熟考してな。

逆技能賞(3EXP)



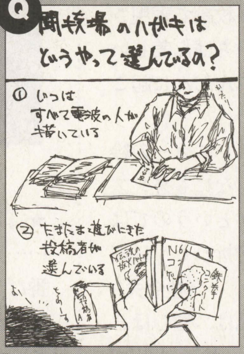
神奈川県横浜市・新歓 1005円
（3EXP／6位）
藪良「これが，もっとそれらしく描いていたら，技能賞で4EXPもらえたんだけど」

熟読賞(4EXP)

三重県度会郡・爆弾猿(ほんばざる)
（6EXP／2位）
片平「元ネタは'96年9月号190P右下ね」
藪良「なんか，キミ妙に気に入ってるな」

悩める読者の 誌上公開質問コーナー

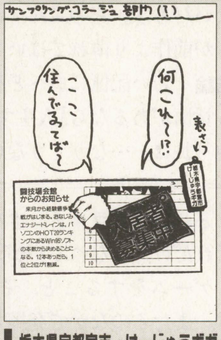
Q



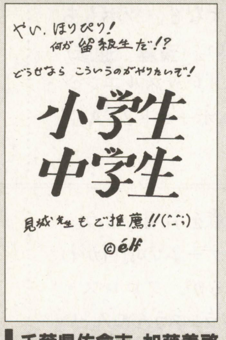
東京都品川区・仕事ないない
（3EXP／6位）

A ハガキの選びかただって？聞いておどろけ，みんなのハガキは守備範囲のことなる10人以上のライターが目をとおしているのだ。それでも，あまりにもムズかしいネタは，やはり裏に解説とか書いてあるとうれしいな。とりあえず，総合的な評価が選考で左右される。見やすい素直なネタなら◎だ。

ベストエイト賞(3EXP)



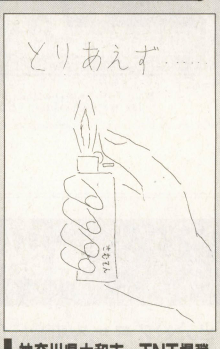
栃木県宇都宮市・けーじゅうギガ
（3EXP／6位）
藪良「閉鎖中の区画に生体反応か。発見しだい射殺だな」



千葉県佐倉市・加藤義啓
（3EXP／6位）
藪良「よろこべ，『エーベルージュ』は9歳からスタートだ」

香川県三豊郡・骨皮筋右衛門
（6EXP／2位）
山田「酒飲みは，何を言っても単なるグチになるので注意」

愛知県刈谷市・絵入安
（3EXP／6位）
藪良「そういうネタは同人誌にいけ。しょっぱいよりはマシ？」



神奈川県大和市・TNT爆弾
（3EXP／6位）
藪良「そのライターじゃねぇつーの。たしかに解禁だけどよー」

テキストデータの巣窟
(2EXP)

いくら文字数無制限だからって，推敲なしにグダグダ書くハガキが多すぎる。1ネタ10回は書き直し，1週間後に見直すべし。というわけで，今回は文字ネタの経験値は低いぞ。

●●●●●

●ネス○フェの無糖ブラックのCMに，バイス，マチュア，ヒョウのルガール手下トリオがでてますよ。
神奈川県綾瀬市・アコピャン
(4EXP／5位)
小石「これって，『タクティクス・オウガ』だろ？（ボソっ）」

●『風雲黙示録』チームがでていないということは，SNKの歴史上存在しなかったことにされたのだろう。『ZZ』みたいだ。
神奈川県綾瀬市・アコピャン
(4EXP／5位)
片平「だれもがそー思ってたハズ。女キャラ，ケズって続編作るとはね」
藪良「オレはあのヘンな格闘技をケズってほしかったな」

●『卒業』『ストⅡ』が実写化するように『バザールでござーる』も……。
三重県度会郡・爆弾猿（ぼんばざる）
(6EXP／2位)
片平「そしたらタッチおじさんも実写化だ！」
藪良「（アホの坂田の声で）きてみてさわってふじつのおみせ～。関係ないけど，オレはFM-NEW7とFM-RとFMVとFACOMの愛用者だから，富士通ネタはひいきにするぞ」

●「ライジングスピア返して」
byミスターBIG
長野県松本市・END
(9EXP／1位)
片平「ジャンプしないなら返してあげる」

●「10年早いんだよ」と言われてもう5年になります。
長野県松本市・クンフー不足END
(9EXP／1位)
藪良「『マジドロ』だと9年でいいんだけど。おとといきやがれってのはどう？」
山田「『タイムツイスト』なら本当にきそうですね」

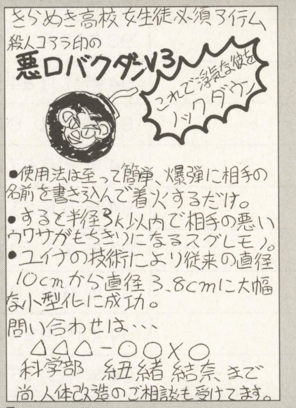
●『ストⅢ』と『ZEROⅢ』，どっちが先にでるかなあ？
長野県松本市・END
(9EXP／1位)
片平「『スパズルⅢ』だってばさ」
山田「オレは『戦場の狼Ⅲ』だと思う」
藪良「新潟の温泉宿に，左にしかいけない『1942』があって，死ぬほどムズかった」

あと，ここで書くのもなんだが，きみら著作権って知ってるか？ どこぞの雑誌とかのコピーを貼ってネタにされても，載せられるわけねーやん。とくにズオウ・リアキ！ くわしくはバラさないが，きみの切手ネタはヘタすりゃ懲役か罰金だぞ。だいたい，ヨハネ黙示録は新約聖書（キリスト教）だ。なんで仏教がでてくんだ。大川○法のアレとカンちがいしてないか？ 新興宗教がからんだハガキはまず載らないから注意してくれよ。

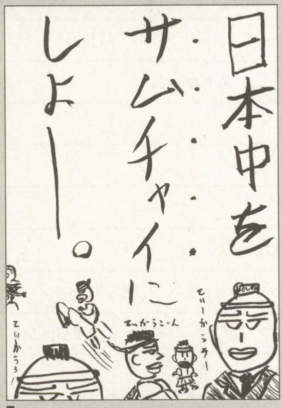
ENDは何枚も送ってくるのはいいが，イラストはあまり意味がない。むしろ絵柄のもつ味わいが薄れて，掲載率が下がっているな。ひと月1枚でいいから，もっとていねいに。

明日のスター・ゲームデザイナー(3EXP)

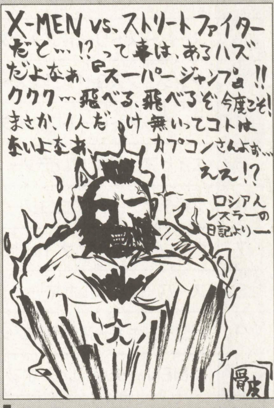
ハガキの上下左右は余裕をもって描いてくれ。印刷のときにキレるのだ。来月のここのテーマは『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』ならなんでも。そうか，ここはテーマ部門だったのか。



東京都江戸川区・BLUE METOR
(3EXP／6位)
藪良「爆弾がコワくて『ボンバーマン』ができるか……って，よく見れば，電話番号もちゃんと合ってるんだよな」



長野県松本市・END
(9EXP／1位)
藪良「本当にそうなったら，オレは抵抗軍を組織するか，国外亡命だ。サムチャイのセーラー姿なんて見たくねー」



香川県三豊郡・骨皮筋右衛門
(6EXP／2位)
藪良「冷戦終わったってのに，ロシア人の陳情なんか相手してらんないよ。空中ダブルラリアットでガマンすれば？」

今月の大ボケ

愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ
(0・1EXP／14位)

山田「うぬのコブシ，500円の価値もないわ！」藪良「経験値にプラス0.1して，大ボケの記憶を1年間背負うがいい」

ハガキの送りかた♡

用紙：官製ハガキもしくは同サイズの丈夫な紙で
道具：黒インクのペンまたはボールペンを使用すること。鉛筆は無条件にボツ
期限：毎月15日ぐらいまでに届けばタイムリーだ
宛先：下記までていねいな字で書いて送ること
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「読者の闘技場forWindows95」係

闘技場会館からのお知らせ

今月のHOT20に入った95専用ソフトは9本。本来なら9位の経験値から1割差し引かれるのだが，右図のとおりで……。まあ，なけなしのもん奪っても寝覚めが悪いしな。来月は，死ぬ気でハガキ描いてくれ。投稿で手抜きするやつぁ，社会にでても手抜き人間にしかなれねえぞ。

1	END	9EXP
2	爆弾猿（ぼんばざる）	6EXP
2	骨皮筋右衛門	6EXP
4	おーすん	5EXP
5	アコピャン	4EXP
6	加藤 義啓，TNT爆弾，けーじゅうギガ，絵入安，新歓1005円，BLUE METOR，特攻野郎デンジャーメン，仕事ないない	3EXP

レスキュー! COMPUTER GAME

メーカーがアナタの質問に直接回答する

このページでは，各ゲーム・メーカーのスタッフに，読者のみなさんから送られてきたコンピュータ・ゲーム関連の質問に直接答えていただく。いわば「誌上公開質問状・ゲーム編」。質問したいことがある人は，下記までどしどしお便りを送ってほしい。

●〒141 東京都品川区東五反田 1−11−15 電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部「レスキュー！COMPUTER GAME」係

新宿ジョイポリス

Q. あのジョイポリスが，新宿南口にオープンするそうですね。僕が住む街からは，東京・臨海副都心も横浜も遠かったので，「これで何度も通えそうだな」といまから楽しみにしています。

新宿ジョイポリスでは，東京ジョイポリスのオープン時と同じく，世界初公開のアトラクションが用意されていると聞いています。遊びに行くときの参考にしたいので，ぜひ新アトラクションについて教えてください。

【東京都調布市・ちゃぱなかの天敵 19 才】

A. 10月4日(金)に，新宿南口の「タカシマヤ タイムズスクエア」の10～11階にオープンした新宿ジョイポリスでは，世界初公開のアトラクションが6機種あります。今回はそのうちの3機種を，簡単にご紹介しましょう。

●セガラリー スペシャルステージ

アーケードでおなじみの『セガラリーチャンピオンシップ』が，体感ドライブ・シミュレータとなって登場！ 実車のセリカWRC仕様に乗ってリアルなドリフト感やジャンプ感が楽しめるようになっています。

●パニックホッケー

巨大な正方形コートにて最大8名で対戦できるアトラクション。マルチパック・システムにより，最大4個のパックが入り乱れます。

●ショッキングメイズ

2人で電極棒を持ちながら，曲がりくねったコースと数々の障害物に接触しないように歩き，制限時間内のクリアをめざす。失敗して電極棒が接触すると……？

このほか，メダル&カフェゾーンやグッズ・ショップなど，盛りだくさんの内容です。営業時間は10:00～24:00なので仕事帰りなどにも気軽にお越しください。

ご来場を心よりお待ちしています。

(セガ・エンタープライゼス・田中)

カプコン CP システムⅡ基板

Q. 僕は，カプコンのCPシステムⅡ用の基板をコレクションしている者です。いちおう，ラインナップの半分程度が集まっているはずなのですが，CPシステムⅡ用の基板が国内でどれだけ発売されているか，正確な資料がありません。このコレクションはなんとか完成させたいと思っています。ぜひ基板のリストを公開してください。よろしくお願いします。

【東京都文京区・佐久間亮介 24 才】

A. いつも弊社のゲームを応援していただき，ありがとうございます。国内で発売されているCPシステムⅡ用の基板は，9月25日に登場したばかりの『X-MEN VS. ストリートファイター』を含めて全22作品となっております。

(カプコン・青木)

《第１表》カプコン CP システムⅡ 製品一覧

	ゲーム名	発売日
1	スーパーストリートファイターⅡ～ザ・ニュー・ウォーリアーズ	'93年10月19日
2	スーパーストリートファイターⅡ～ザ・トーナメント・バトル	'93年10月19日
3	ダンジョンズ&ドラゴンズ～タワー オブ ドゥーム	'94年 1月24日
4	スーパーストリートファイターⅡX	'94年 3月 8日
5	エイリアンVS. プレデター	'94年 5月27日
6	アルティミット エコロジー	'94年 6月21日
7	ヴァンパイア～ザ ナイト ウォーリアーズ	'94年 7月12日
8	スーパーマッスルボマー～インターナショナル・ブロウアウト	'94年 9月 8日
9	パワードギア～ストラテジック ヴァリアントアーマー イクイプメント	'94年10月24日
10	X-MEN ～チルドレン オブ ジ アトム	'94年12月15日
11	ヴァンパイア ハンター～ダークストーカーズ リベンジ	'95年 3月 6日
12	サイバーボッツ～フルメタル マッドネス	'95年 4月26日
13	ストリートファイター ZERO	'95年 6月22日
14	マーヴル・スーパーヒーローズ	'95年11月 9日
15	19XX ～ザ ウォー アゲンスト デスティニー	'96年 1月11日
16	ダンジョンズ&ドラゴンズ～シャドー オーバー ミスタラ	'96年 2月15日
17	ストリートファイター ZERO2	'96年 3月25日
18	スーパーパズルファイターⅡX	'96年 6月19日
19	ロックマン２～ザ・パワーファイターズ	'96年 8月 8日
20	ストリートファイター ZERO2 ALPHA	'96年 8月22日
21	クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡	'96年 9月20日
22	X-MEN VS. ストリートファイター	'96年 9月25日

ザ・タワーVer1.3

はじめて友人の家でプレイして以来，僕はすっかり『タワー』にハマりました。そこで，自分の家で思いっきり遊ぶためにパソコンを新調し，それと同時に『タワー Ver1.2（クリスマスCD付き）』を購入しました。

ところが，雑誌の広告によると，10月上旬に『ザ・タワー Ver1.3』が発売されるというではありませんか！　くわしく読むと，登録ユーザーには無料バージョン・アップCD-ROMが送られると書いてありましたが，これからハガキを送る人は対象になるのでしょうか。すごく気になるので教えてください。

【愛知県名古屋市・あーいしゃ田中 22 才】

Ver1.3へのバーション・アップCD-ROMのサービスは，すでに登録されているユーザーのみなさんはもちろん，これから登録されるかたも対象となります。Ver1.3が発売されることを知らないでVer1.2を購入したかたは，同梱のユーザー登録ハガキを弊社までお送りください。無料CD-ROMをお送りいたします。

（オープンブック・高野）

ゲームウォッチについて

先日，秋葉原へ行ったところ，あのなつかしのゲーム＆ウォッチを発見！　思わず購入してしまいました。ファミコンが登場する前は，誕生日やクリスマスに買ってもらったり，お年玉をためて買ったものです。おかげで，全ラインナップの大半は持っているはずです。

今回の購入を期に，自分がどれだけ持っているかを調べてみたくなりました。どうか，ゲーム＆ウォッチの全ラインナップを教えてください。なにぶん昔の製品なので，むずかしいところもあるでしょうが，ぜひよろしくお願いします。

【神奈川県横浜市・ベストはバーミン 27 才】

ゲーム＆ウォッチは，'80年4月の『ボール』を皮切りに，全59機種が発売されました。そのラインナップは以下の表のとおりですが，このうちNo.14，25～26，29～33，36～41，45，50～51，57～59は輸出用のみで，日本国内では取りあつかっておりません。

（任天堂・本郷）

《第2表》任天堂ゲーム＆ウォッチ　製品一覧

	型番	ゲーム名	発売年月
		シルバーシリーズ	
1	AC-01	ボール	'80年 4月
2	FL-02	フラッグマン	'80年 6月
3	MT-03	バーミン	'80年 7月
4	RC-04	ファイア	'80年 7月
5	IP-05	ジャッジ	'80年10月
		ゴールドシリーズ	
6	MH-06	マンホール	'81年 1月
7	CN-07	ヘルメット	'81年 2月
8	LN-08	ライオン	'81年 4月
		ワイドスクリーン	
9	PR-21	パラシュート	'81年 6月
10	OC-22	オクトパス	'81年 7月
11	PP-23	ポパイ	'81年 8月
12	FP-24	シェフ	'81年 9月
13	MC-25	ミッキーマウス	'81年10月
14	EG-26	エッグ	'81年10月
15	FR-27	ファイア	'81年12月
16	TL-28	タートルブリッジ	'82年 2月
17	ID-29	ファイアアタック	'82年 3月
18	SP-30	スヌーピーテニス	'82年 4月
		マルチスクリーン	
19	OP-51	オイルパニック	'82年 5月
20	DK-52	ドンキーコング	'82年 6月
21	DM-53	ミッキー＆ドナルド	'82年11月
22	GH-54	グリーンハウス	'82年12月
23	JR-55	ドンキーコングⅡ	'83年 3月
24	MW-56	マリオブラザーズ	'83年 3月
25	LP-57	レインシャワー	'83年 8月
26	TC-58	ライフボード	'83年10月
27	PB-59	ピンボール	'83年12月
28	BJ-60	ブラックジャック	'85年 2月
29	MG-61	スキッシュ	'86年 4月
30	BD-62	ボムスイーパー	'87年 6月
31	JB-63	セイフバスター	'88年 1月
32	MV-64	ゴールドクリフ	'88年10月
33	ZL-65	ゼルダ	'89年 8月
		ニューワイド	
34	DJ-101	ドンキーコングJR.	'82年10月
35	ML-102	マリオズ セメント ファクトリー	'83年 6月
36	MH-103	マンホール	'83年 8月
37	TF-104	トロピカルフィッシュ	'85年 7月
38	YM-105	スーパーマリオブロス	'88年 3月
39	DR-106	クライマー	'88年 3月
40	BF-107	バルーンファイト	'88年 3月
41	MB-108	マリオジャグラ	'91年10月
		カラースクリーン　テーブルトップ	
42	CJ-71	ドンキーコングJR.	'83年 4月
43	CM-72	マリオズ セメント ファクトリー	'83年 4月
44	SM-73	スヌーピー	'83年 7月
45	PG-74	ポパイ	'83年 8月
		パノラマスクリーン	
46	SN-91	スヌーピー	'83年 8月
47	PG-92	ポパイ	'83年 8月
48	CJ-93	ドンキーコングJR.	'83年10月
49	TB-94	マリオズ ボン アウェイ	'83年11月
50	MK-95	ミッキーマウス	'84年 2月
51	DC-96	ドンキーコングサーカス	'84年 9月
		スーパーカラー	
52	BU-201	スピット ボール スパーキー	'84年 2月
53	UD-202	クラブグラブ	'84年 2月
		マイクロVSシステム	
54	BX-301	ボクシング	'84年 7月
55	AK-302	ドンキーコング3	'84年 8月
56	HK-303	ドンキーコングホッケー	'84年11月
		クリスタルスクリーン	
57	YM-801	スーパーマリオブロス	'86年 6月
58	DR-802	クライマー	'86年 7月
59	BF-803	バルーンファイト	'86年11月

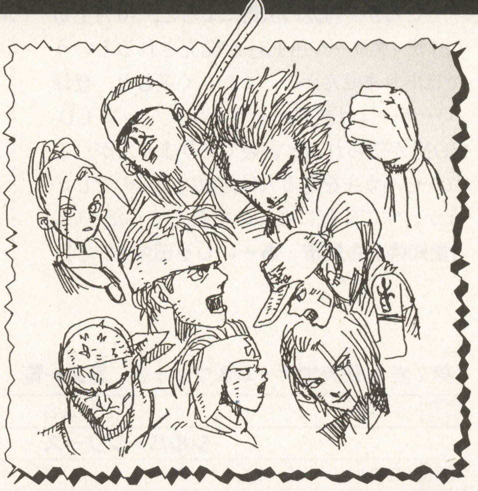
アーケード・ゲーム・ギャラリー

ラストブロンクス　東京番外地

■発売元：セガ
■稼働中

今月は『ラストブロンクス／東京番外地』。

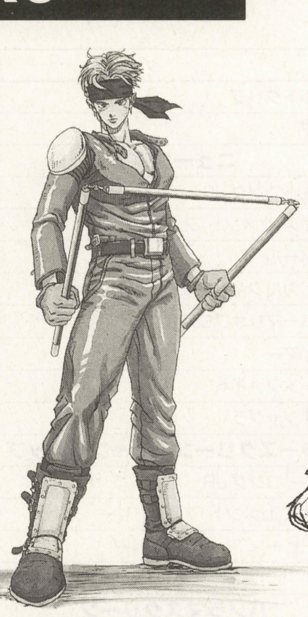
このゲームにでてくるキャラクターは，どのキャラも現実的な服装をしていて，とてもファッショナブル。今回はそんなキャラクターたちのイメージ・イラストや，ラフ・スケッチを一挙公開。そして，かつて本誌で原稿を執筆，現在はセガAM3研に所属し，『ラスブロ』の制作にもかかわっていた山下信行（やんま）氏に，各キャラのデザインのポイントなどもうかがってみたぞ。（小江哲朗）

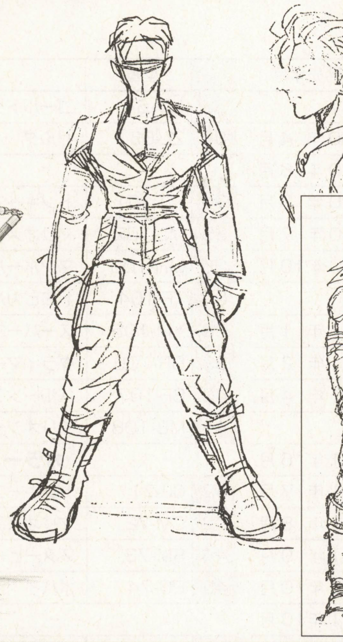


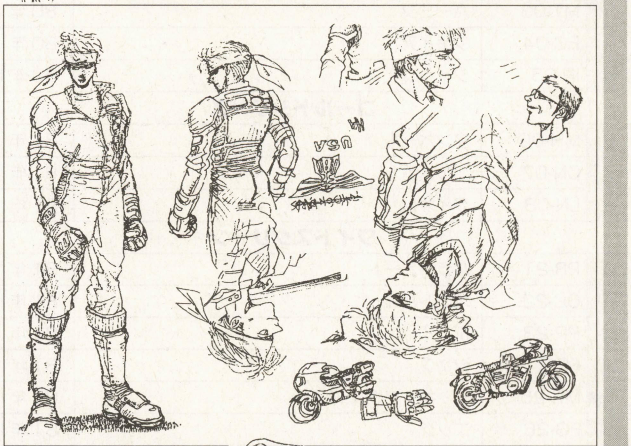
キャラクター紹介

YUSAKU

キャラを設定する際に，まず所属するグループのことから考えていきました。グループをいろいろ挙げてみたところ，一番親しみやすいかなと思ったのがライダー・グループ。よって，主人公の優作はライダーになりました。赤いスーツは優作の燃えるような性格を表わしています。

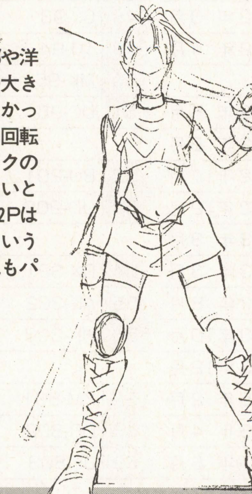


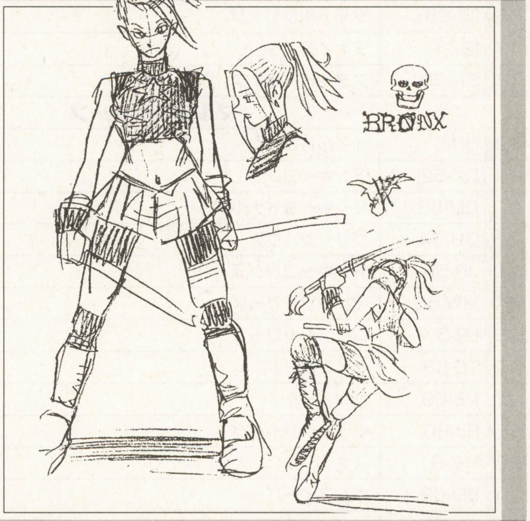




LISA

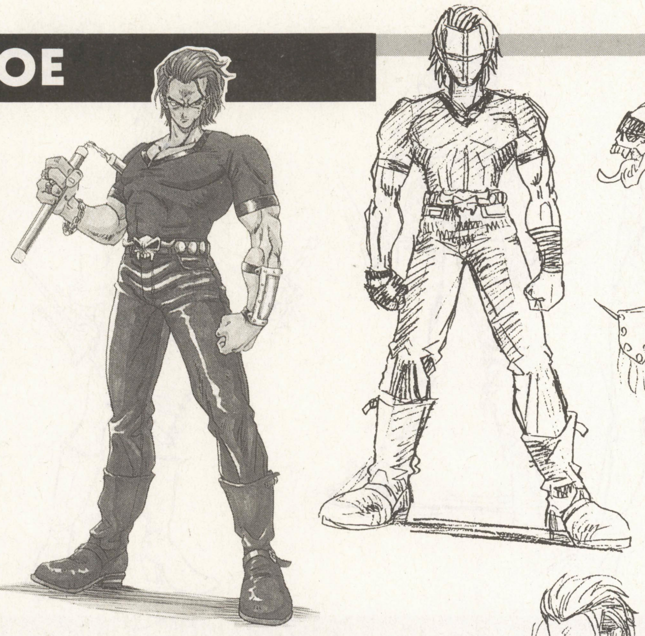
リサのサスペンダーは，梛（ナギ）や洋子とはちがった方法で，胸の大きさ（女性らしさ）を強調したかったから。そしてスカートは，回転系の技が多いダブルスティックの動きを，派手に大きく見せたいということで採用されました。2Pはよりコギャルに近づけようということで，肌を黒く。口紅の色もパールピンクに変えています。





※イメージ・イラストやラフ・スケッチは開発時のもののため，ゲーム中に登場するキャラとは異なる部分があります。

JOE



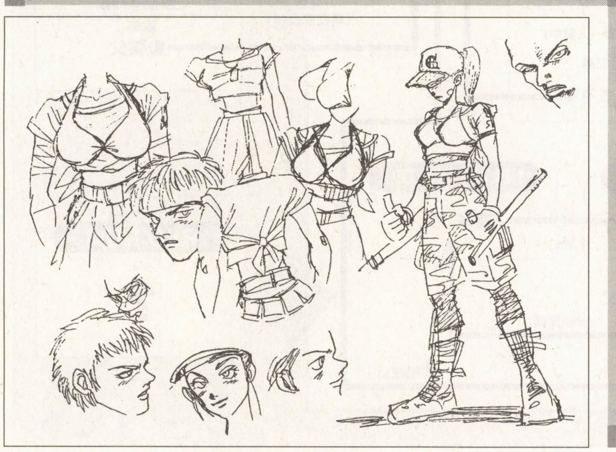
主人公にはライバルの存在が必要不可欠。ということで，優作とは対照的に，とてもクールな性格の丈が設定されました。優作とはちがった大人らしさをだすために，あえてシンプルな服装でまとめています。

KUROSAWA

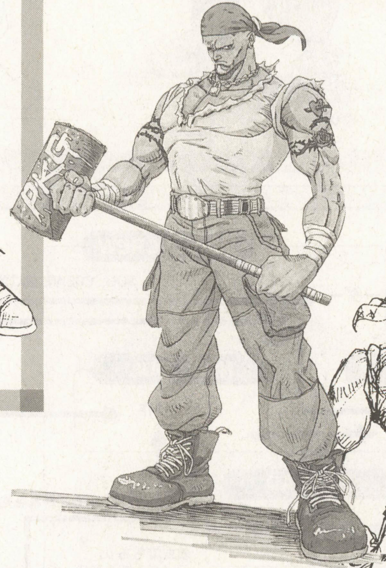
このデザインが決まった当時は，スーツのすそなどの表現がポリゴンでできるのか，まだ見通しもたっていなかったんです。しかし，黒澤はどうしてもスーツにエナメルの靴でいきたい。これでなければ黒澤でないな，ぐらいの気持ちを持っていたので，かなり強引にこのデザインで進めていきました。

YOKO

「横浜で見かけそうなアーミールックのお姉さん」というのが洋子の初期コンセプト。女性キャラの中では，洋子のイメージが一番早い時期に固まりました。そして，この洋子を中心に，かわいい系のリサ，女王様系の梛というように女性3人を差別化していったのです。



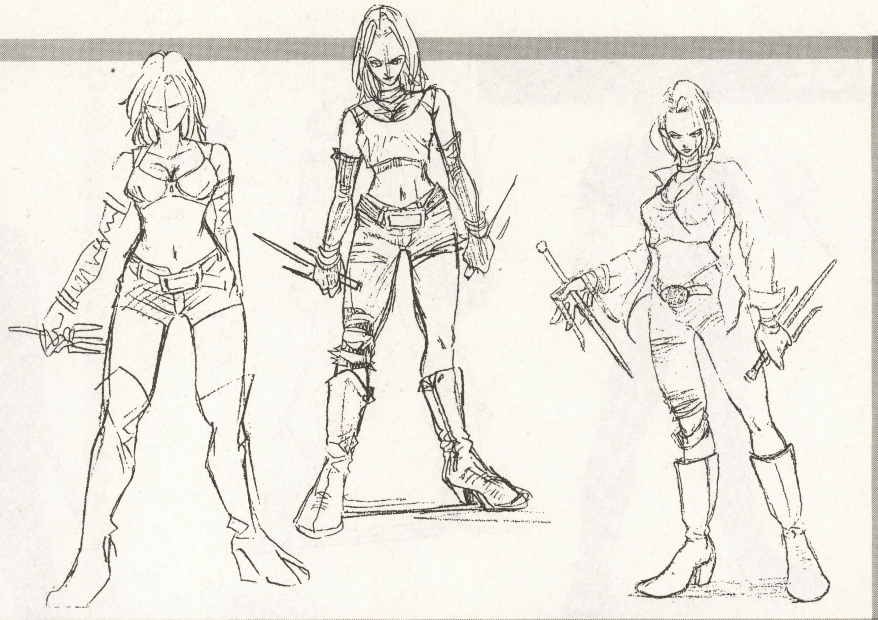
ZAIMOKU



財目はガテン系でいこうという方針は初期から決まっていたのですが，武器を何にするかは，本当に最後の最後まで決まらず，チーム内で議論がつづきました。その議論中にでてきたのが例の「マグロ」だったんです。胸のお守りにはチームの仲間を守りたいという財目の思いが込められています。

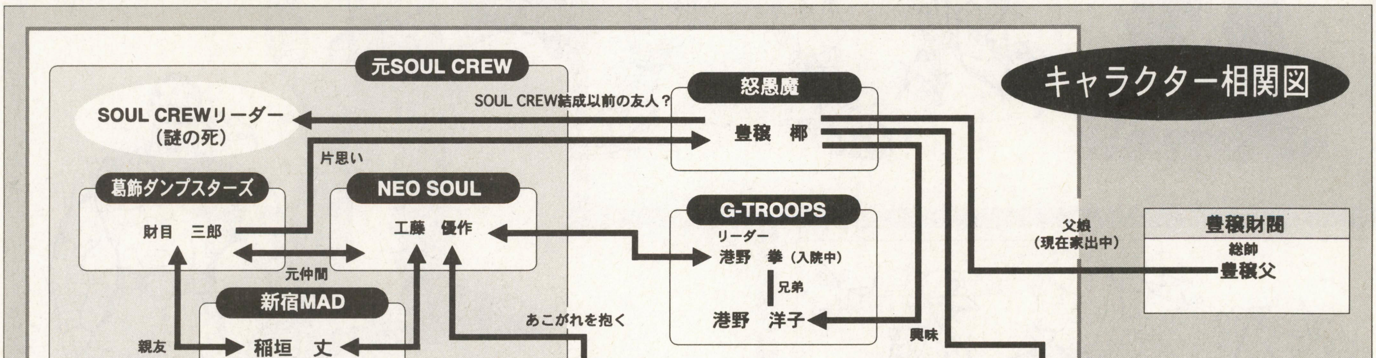
NAGI

女王様的キャラとして設定された梛は、その攻撃的でトゲトゲしい性格から、武器はサイとすんなり決まりました。蹴り技のコンビネーションなどを多く入れたいという方針が初期からあったので、デザインのほうも、破れたジーンズで美しい足を強調するようなカタチになっています。



TOMMY

トミーは渋谷の街に本当にいそうな少年を目指しました。キャラ・デザイナーはトミーにスカジャンを着せたかったと言っていますが、仮に作ったMA－1の質感があまりにも良かったため、コレでいこうと決定してしまいました。スカジャンのトミーも一度見てみたいですね。



読者の意見★★★★★★★★★★★★★★★
ホンキでPlay ホンネでReview!!

こんにちは，大出綾太（夏炉冬扇）です。

さっそくですが重大発表をします。雑誌やラジオやテレビでこんな前フリがあると，たいてい担当者の結婚か，担当者の交代か，コーナー（番組）終了なんですね。覚えときましょう。今回もそれです。ドキドキしますか？

じつは結婚します……じゃなくて，私，大出は読ホン担当を引退します。今月から新担当の山田真也くんにバトンタッチです。まあ引退といっても，今後も投稿にはすべて目を通して，コメントも少しは書きますが，メインは山田くんにまかせます。この4年半，なにより感謝したいのは，投稿してくれたみなさんです。とくに投稿の最後にある私信は毎月の楽しみでもありました。どうもありがとう。

これからも読ホンをよろしく。それでは。

★

みなさん，はじめまして。今月から大出さんのあとを継ぎ，新担当に就任した山田真也という者です。

昔（といっても3年ほど前）は，私もよくこのコーナーに投稿していて，何度か採用してもらったこともありました。当時は何も考えず，ただ一方的に自分の考えをまくしたてるだけの，およそ意見とも呼べないようなものを多数送りつけているだけでした。

しかし，今度は自分がみなさんの意見を聞き，コメントをつける立場となりました。あの当時から，どこまで自分が成長したのかなどわかりませんが，読ホンの元・投稿者として，みなさんの期待を裏切らないよう，自分なりにせいいっぱいがんばります。まだまだ不慣れではありますが，今後とも末永くおつきあいください。

タイトル・イラストは**三重県津市・コアラさん**です。今月も多数の投稿ありがとうございます。それでは新担当の読ホンです。

ゲームの変遷　8年間でゲームはどう変わった？

テレビゲームで遊ばなくなって，8年になります。小学生のころは，毎日ゲームをやっていました。当時はお金がないため，ファミコンのディスクシステムで1枚のディスクを何度も書き換えて遊んでいました。ですが，中学生になってからゲームをしなくなったのです。

いま20才になってゲームの情報を見てみると，この8年のあいだに，ゲームも変わったなあと感じました。ハードもそうですが，ソフトのほうも声優の起用や18禁ソフトの進出など，昔の私にはこんなソフトがでるなどとは思いもよらないような状況です。その移り変わりも，ダンス・ミュージックなみに変化がはげしく，これからのゲームをしっかり見つめていかないと失速しかねないと思いました。ゲームをしなくなって長いですが，いま「やってみたい！」と思うソフトは見あたりません。ゲームにはじめて接する人間が，無理なく，抵抗なく入っていけるゲームソフトを待っています。

【鹿児島県曽於郡・稲留正晴20才】

■山田：8年前（1988年）というと，あの『ドラクエIII』が発売された年。ほかにもセガがメガドライブを，NECがPCエンジン用CD-ROMを発表した年でもあります。時代の流れは早いものですが，いつの時代にもゲームの初心者はいます。安心して遊べるゲームがあるのが理想ですね。

ウイルス　出所不明のディスクやプログラムに注意！

最近のパソコンの普及にはめざましいものがあるが，その周辺についてあまり深く理解していない人も多い。とくに，身近に起こりうる犯罪面に関しては，ほとんど取り上げられていない。

先日，先輩から手紙が届いた。読んでみると「Mr.Xと書かれた出所不明のディスクが送られてきた。パソコンで読み込むと急に動作が停止して“コンピュータ・ウイルスに感染。停止します”という表示がでた。至急ワクチン・ソフトを教えてくれ」と書いてあった。

電話で話を聞いたところ，幸いにもウイルス・チェック機能のあるソフトのおかげで，適切な対処がなされて被害を最小限に食い止められたらしい。ある程度の知識があるユーザーだったからこそ被害は少なかったが，これがパソコン初心者であれば，被害はもっと大きくなっていただろう。

パソコンを守るには，それなりの警戒心が必要だ。ウイルスに対抗するワクチン・ソフトも，高価ですぐには買いづらい。出所不明のディスクは，かならずウイルスの確認をするよう呼びかけたい。一部の心ない者たちの思惑にはまらないよう，気をつけよう。

【富山市・SYSTAM（システム）17才】

■山田：コンピュータ・ウイルスは，いまだに完全な解決がなされていない重大な犯罪です。インターネットでダウンロードしたり，電子メールで送られてきたプログラムを実行したとたん，ウイルスに感染したという例もあります。とくに通信を介したプログラムの管理には十分気をつけましょう。感染していることが判明した場合は，「ウイルス110番」など専門の機関に連絡するなどして，適切な処置をとってください。

ゲーム禁止　学校寮内でのゲームについて

私のいる長野高専の寮では，コンピュータ・ゲームが禁止されている。ゲームは勉強の妨げになるからとか，音がうるさいからというのが理由だ（同じゲームでも，なぜかボードゲームなどは認められている）。

私はこんな規則は時代おくれだと思う。ゲームが勉強の妨げになるのもならないのも，すべては寮生しだいだし，音だってボリュームをしぼればいいからだ。同じ国立の高専でも，ゲームが認められているところがあるのに，不平等ではないだろうか？

すでにゲームはメジャーな遊び・趣味になっているのに，ゲームが出現しだしたころの感覚で禁止をするのはおかしい。そして，学生の権利を無視する寮は最低だと思う。

【長野市・福田　拓？才】

■山田：昔からよく話題になる“ゲーム禁止”に関する話ですが，これだけあらゆるメディアでゲームが取り上げられているにもかかわらず，いまだにこういった話を聞くのは非常に残念です。

試行錯誤しながら，なんとか やってみました「読ホン」。 ご意見・ご感想をお待ちしてます。

批評・意見

ゲームを知ってから、批評をしてほしい

◀【愛知県半田市・C・I 28才】……山田：ゲームに限らず、意見を述べる際はその対象となるものを知ることが最大の鉄則だと、私は考えます

ゲームを知る者と知らない者の狭間に

コンピュータ・ゲームが普及し、一般の家庭に浸透している現在だが、ゲームは隙あらば悪者扱いされている。時には人間性を欠落させる元凶のような非難を受けることもあるが、そうした発言をする者は「今まで全くゲームに触れたことのない人間」である場合が多いのだ。

かくいう私は、かつてのインベーダーゲーム全盛時代をリアルタイムで過ごしていながら、今までただの一度もプレイしたことがない。なぜならゲームが嫌いだったからである。当時は大金であった１００円を注ぎ込んで、延々と遊び続けるという姿を全く理解できなかったのだ。

このゲーム嫌いは高校時代まで続いた。それが方向転換したのは友人のちはなこ（愛称）の影響が強い。彼女は私にいろいろなゲームがあることを教えてくれた。実際にゲームに触れたことで、ようやく私はゲームの楽しさと、熱中する気持ちを理解できたのだ。そして自分の持っていたゲームへの偏見と批判が、必ずしも正論ではなかったことを思い知ったのである。

外側を眺めているだけでは見えてこないものがある。安易な批評は認識不足を暴露しかねない。これは私の体験に基づくものだ。別に全ての人間がゲーム好きになる必要は無いと思うのだが、せめて批評するのであれば、ゲームの実体を把握する程度の勉強はしてほしいのだ。

確かにゲームは様々な問題を抱えているだろう。だがゲームを知る者と知らない者とでは捉え方に雲泥の差が生じている。そしてたいてい否定的な意見が取り上げられている。おそらくゲームが攻撃の対象に仕立て易いからであろう。私は特にゲームを擁護するつもりはないが、問題への指摘と論点がずれているのでは、決して解決に至らないのである。

かつてのゲーム嫌いとゲーム好きの自分が私の心の内にある。どちらも否定するつもりはないし、ゲーム嫌いだったことを後悔していない。ただ、我ながら一辺倒だったことは認める次第である。好みのゲームに出会ったことで私は変わった。だからゲーム嫌いの人にはまずゲームに触れてほしい。自分好みのゲームに出会えたのなら価値観も変わるだろうし、それでもゲームが嫌いであるのなら、ゲームへの的を得た批判ができるだろうから。

今ではちはなこも私も人妻なのだ
時の流れは早いものである

by C・I（27）

雑誌記事

情報はどこまで公開するべきか？

▼【千葉県君津市・ルート16TURBO29才】……山田：現在のゲーム雑誌は情報戦争。たとえば格闘ゲームとRPGとでは，攻略法といっても情報の質がちがうのに，それらを混同しているように思えます

ゲーム雑誌の情報の在り方について

いよいよエニックスが放つ，ＳＦＣ最後のＲＰＧ（?）「ドラクエⅢ」が発売されることになります。今回の「Ⅲ」は前作とは打って変わって，「ドラクエⅥ」のようにある程度自由度が高くなっていると思われます。しかし，私にとってこの「ＤＱ」シリーズで１つだけ許せない点があります。それは，「ＤＱ」というソフトの発売前後に，ゲーム雑誌がこのソフトの攻略法又は㊙情報などを毎回の如く掲載しているという点です。特に「ＤＱⅥ」は，その点でガッカリさせられました。「ＤＱⅥ」のテーマは「**発見**」です。しかしこのゲームの発売前後，攻略法や㊙情報などがいくつかのゲーム雑誌に掲載されている上に，このゲームのメーカーであるエニックスも今年の３月に，このゲームの公式マニュアル・ブックまで出版しているではありませんか。これでは「発見」もへったくれもありません。やはり「発見」というテーマを打ち出しているのなら，その「発見」する楽しみを安易に奪って欲しくないものです。

とは言うものの，このゲーム発売日の翌日，学校などでクラスメイト同志の情報交換などで，ゲーム内容や㊙情報などが分かってしまうことがあります。しかし，「ＤＱ」というゲームの楽しみを奪わないためにも，本来ならそういう情報交換はすべきではないのですが，情報の範囲もさほど広い地域ではなく，洗いざらい喋っている訳でもないので，別に問題はないでしょう。だが，ゲーム雑誌の㊙情報の場合は全国レベルの情報の範囲があり，ほとんど洗いざらい紹介しているきらいがあって，中には大部分のゲーマーが発見していない決定的な㊙情報（例えばⅥでは，○◇れ□☆ルという職業があるとか）までも紹介していたりしているのです。ハッキリ言って，こういうことはやめてもらいたかったと思っている。しかし，それがゲーム雑誌の編集部の仕事なのだから，仕方のないことでしょう。だったらせめて，そのゲームの発売から１～２年の間攻略法や㊙情報を発表しないで欲しい。あるいはその期間，公式マニュアルを出版しないで欲しい。何も「ＤＱ」の情報は攻略法や㊙情報だけではないのだ。恒例の鳥山明先生描き下ろしの登場キャラクターのイメージ・イラストや，オープニングのあらすじなど，出来るだけ攻略する楽しみを奪わない範囲で情報を載せて欲しい。次回作の「ＤＱⅦ」は，そうしてもらいたいです。いえ，「ＤＱ」シリーズに限らずこれから出るＲＰＧやＡＶＧは，出来るだけそうして欲しいのです。

又，ゲーマーの皆さんにも責任がある。誰もがみんなそうだと言う訳ではないが，こういうゲーム雑誌の攻略法や㊙情報に頼ってゲームを解いている者がいる。又はその情報を利用して早解きをする者もいる。特に後者については，以前に何度も言われていることだが，ＲＰＧやＡＶＧの早解きをしたところで，その人は本当に立派なゲーマーであろうか？いや，そんなものは自慢にはならない。ＲＰＧやＡＶＧというものは時間をかけて，様々な失敗を繰り返しながら解くから，本当の意味で楽しめるのではないのか？　又，前者に至っては，「難し過ぎて，なかなか解けないから。」「色々やってみたが，ダメだった。」などの理由でそうしているのだろう。確かに難しいゲームは，自力ではなかなか解けないものである（自分も他人のことは言えない身分である）。しかし，散々悩み，苦しみながら，そのゲームの攻略法を見つけた時の喜びは，計り知れないものである。皆さんにも一度や二度は，そういう喜びを味わったことがあるはずだ。それにダンジョンで迷ったのなら，マッピングをしてその難問を克服すればいい。そのくらい出来るだろう。つまり，それらのゲームを「自分で攻略する楽しみ」「発見する楽しみ」を堪能する「**心構え**」を忘れないで欲しい。今までの一本道ＲＰＧの繁栄から自由度の高い「フリーシナリオ・システム」のＲＰＧの繁栄へ変わりつつある現在の状況ならなおさらである。かつてベーマガの投稿プログラム・コーナーの常連であり，他誌「ＭＳＸ・ＦＡＮ」（現在，この雑誌は出版されていない）の投稿プログラム・コーナーの常連でもあるＴＰＭ．ＣＯ．氏がこう言っておられました。

「遊びとは与えられるものではない，**自分で探せ！！**」

総集編

今までどんなことを話しあったの？

◀【山形県米沢市・おーすん？才】……山田：新担当になったのを機会に，ちょっとリサーチしたいと思います。意見をお寄せください。大出：関係ないけど，この兄妹漫才（？）は今後もつづけるように。これは命令だ

▶北海道空知郡・雷光戦士

読者間レビュー

『TIZ〜Tokyo Insect Zoo』(PS/ゼネラル・エンタテイメント)
▼【埼玉県春日部市・若松朋久19才】……大出：“物語的に正解の選択肢を選ぶ”のか“自分が取りたい行動を選べる”のか。前者は物語性が，後者は遊戯性が高いゲームによく見受けられます。今後のゲームは，この両極に進んでいきそうですね

読者間レビュー

ゲーム性なきゲーム

『TIZ Tokyo Insect Zoo』（PS／ゼネラル・エンタテイメント）

デジタルコミック。この言葉にどんな印象を持つでしょうか。

アニメオタク向けで固定ファンが多い。登場キャラが、いかにも「狙った」キャラばかり。中には良い作品もあるが、全体的にキャラの人気に頼ったものが多い。ゲーム性が薄く、ジャンルとしては閉鎖的。私の印象はこんなものでした。

『TIZ』もデジタルコミックです。そして、そのジャンルの特徴を存分に利用した内容になっています。ゲーム性が薄いということを、です。

話の内容は、いつの間にかカブトムシになっていた少年が、TIZという昆虫動物園の中でいろいろな虫たちと会話していくという、まあよくある話です。

ゲームは主に3Dシーンと会話シーンに分かれています。このうち、このゲームを特徴づけているのは会話シーンです。まずアニメーションが流れてプレイヤーに状況を知らせ、その後セリフを4つの中から選択するシーンに入ります。それに応じて相手がしゃべり、また自分のセリフを4択で選ぶ、という繰り返しでイベントは進みます。

さて、この会話がいったいどのようにゲームに影響するかですが、はっきりいって何にも影響しないのです。選択によって相手のセリフが変わり、時には思わぬ方向に会話が進むこともありますが、結果は常に同じです。この選択によって次に起こるイベントやイベント内容が変わるということはありません。ストーリー自体もほとんど一本道で、途中自由に行動できる場面もありますが、それも必須イベントの中に起こらなくてもいいイベントを混ぜてあるだけで、結局一本道であることには変わりありません。

ゲーム性なし。謎解きとも無縁。しかし、こういう特徴を持ったゲームだからこそ表現できることもあるのです。先ほどの会話シーンですが、何にも影響しないからこそ、安心して、心底思った通りのセリフを選択できるのです。妙にゲーム的な影響を考え、自分の考えを曲げて選択肢を選ぶ必要はないのです。単純に「自分ならこう言うな」とか「リョウ（主人公の名前）ならこう答えるはずだ」といった感覚で選べるわけです。

最近は、いわゆるプレイヤー任せのゲームも増えていますが、そのようなゲームであるにも関わらず、ゲーム的に制限が加わっているゲームが数多く見受けられます。自分はこうしたい、こうしているのが面白いんだ、と思っているのにゲーム的にそれが許されないというような経験をされた方も多いのではないでしょうか。

確かにゲーム的に制限を加えることはゲームを面白くする上で重要なことです。制限があるからこそ工夫が生まれ、ゲームが楽しくなるのです。しかし、何の制限もなく、ただそれをすることが楽しいというゲームもあるのではないでしょうか。そして、それを目指すならば、制限をしてゲーム性を高めるという方法とは対極のものであるはずです。

『TIZ』はデジタルコミックのゲーム性が低いという特徴を利用して、その場面自体が楽しい、選択すること自体か面白いという内容になっています。それは「ゲーム性がないからこそ表現できるゲームならではの表現方法」もあるという証明です。ストーリーを見ても、特に目的が示されていないにも関わらず、一貫性がある内容で、ゲームならではの、デジタルコミックならではのストーリー表現という印象を受けます。デジタルコミックというと、それだけでマニア狙いの、ゲームとしては一段低いレベルのようにみられがちでした。しかし、これからのデジタルコミックは「ゲーム性なきゲーム」として、一つの定型となっていくのではないか、『TIZ』はそんなことまで思わせる作品です。

若松朋久（19）

X－BAND、今のままでは普及しない

スーパーファミコン用の『XBANDシステム』に続き、『セガサターンモデム』も発売され、通信対戦環境が整いつつあります。いろいろな可能性を秘めた試みということで期待して注目しているのですが、しかし現状のままではユーザーの揺るぎない支持を得るまでにはいかないと私は思います。

過去にもセガがメガドライブ用のモデムを発売しましたが、これを活用していたのはごく少数の人でした。電話回線に接続しなければならないのは煩わしい（という先入観）、現在ほど対戦プレイが浸透していなかったため、セガ側も対戦にこだわった販売戦略を張らなかったなどが広く普及しなかった原因と考えられます。

その当時と現在の状況は異なり、格闘ゲームを筆頭に、いまや対戦モノは多くのプレイヤーから支持を受けています。電話回線を使った通信対戦が注目されるのも当然の流れでしょう。それでも普及率は伸びないと思います。

なぜか？ 現在の通信対戦の問題点を指摘します。

X－BANDが対応しているゲームは、二人のプレイヤーとひとつのモニターがあれば対戦可能であるのがほとんどであるということです。家庭内でこの条件を満たすことはさほど難しくないでしょう。こういう環境であえて通信対戦に求めるものは何でしょうか。

ひとつめ。プレイヤーはただ見知らぬ人と対戦できることを求めているのか？ ちょっと違います。見知らぬ人でかつ自分より強い人と闘うことです。現在の対戦相手（のレベル）を指定出来ないシステムではこれを常に実現できません。

ふたつめ。さらに多くの人に受け入れられるためには、通信対戦でなければゲームにならない、それくらいのソフトを提供することです。つまり、ひとつの画面では対戦が成り立たないゲームでこそ通信対戦の本領が発揮できます。『電脳戦機バーチャロン』（セガ）が今後の対応を予定されていますが、こういうゲームこそ通信対戦にピッタリだと思います。お互いの手のうちを読みながら闘うこのゲームをひとつの画面で遊んだら面白さは半減してしまいますから。

結論です。『XBANDシステム』は次のことを各メーカーと協力して実施すること。

1．「段位認定」の導入。対戦に勝敗数によって段位を認定し、対戦の際にそれを参照にして理想の相手を見つけるようにする。ただ、X－BAND使用者がまだそれほど多くない現在では、逆に相手が速やかに見つからないことになってしまうので、理想の相手がいない場合には従来通りのやり方をとるなどの処置が必要でしょう。
2．『電脳戦機バーチャロン』のようなゲームを多く供給することはもちろん、ひとつのモニターでは到底不可能な、レーシングゲームに見られるような多人数プレイを可能にすること。通信速度の問題など技術的な面で今すぐというのは無理でしょうが、近い将来これを実現させるつもりがないのなら、通信対戦に明るい未来はありません。

さらに、通信対戦をもっと魅力あるものにするための提案をひとつ。これはすぐに実現可能です。それは全国規模の大会を通信でやることです。現に有名プレイヤーと対戦する企画もありましたし、大会開催の案は既に実行に移されているのかもしれません。

一回のプレイで60円＋電話代がかかるんです。子供が気軽に遊べる額ではないでしょう。私が親だったら正直言ってX－BANDを使わせたくありませんもの。だからもっと魅力のあるものにしなければユーザーは手を出さないと思います。

今回書いたことに関係することから、『exllusion』（オークスヘブン）がどうなるか楽しみです。RPGということも踏まえて、15円／分に見合う新鮮な面白さを提供できるかどうかが成功のカギでしょう。

内藤　武敏（23才）

通信対戦

家庭用ゲーム機での通信対戦の問題・改善点
▲【山梨県都留市・内藤武敏23才】……山田：家庭にいながらの通信対戦は，昔のゲームファンの未来予想図でもありましたが，いざ実現してみると，大きな波にはなっていないように感じます。とはいえ，その可能性はまだまだ広がるはずですが………

◆内面的変化を遂げたバーチャファイター3◆

たぶんこの頃にはバーチャファイター3も多くの人の目に触れていることだろう。ポリゴンという世界を変え、格闘という世界を変えてきたあのバーチャが、また新たな形で我々の前に登場してきた。VF2が出たとき、私はあの流麗（りゅうれい）なグラフィックとそのキャラクターの動き（特に舜帝の演武）に舌を巻いたものだが、今回の『3』はそこまでは感じられなかった。もちろんそのゲーム画面を見て美しいとは思ったが、かつて～2が出たときのような驚きはなかった。それはまぁ鉄拳2のムービーなどで、ハイクオリティなCGを見せられることに慣れてしまったユーザーの功罪なのかもしれない。ともあれ初めてVF3を見た私の率直な感想では「ふ～ん、これがバーチャ3か」といった印象だった。勝ちゼリフやポーズも一部のキャラによっては前作同様のものがあったし（同じとはいえそのレベルは向上しているが）、基本的な操作・ルールは以前のものを継承している。

どこが変わったのかな、と一瞬疑問にも思ったのだが、それが誤解であることはすぐに分かった。プレイしてみるとその闘いの感覚がまるで別物なのである。操作は相変わらずP・G・Kで攻防を行ない、スティックでコマンドその他移動をこなす。E（エスケープ）ボタンという第4のボタンが加わったところでどれほど変わりがあるかと思っていたが、これがかなりのものである。他のプレイヤーのプレイを見ていると、慣れてないせいもあってVF2の時と同じ戦略パターンで闘う者も見受けられるのだが、前作の枠を越えてEボタンに手を出すと……突然目からウロコが落ちるがごとく別の広がりが見えてくるのである。

外面的な違いはどこがどう変わったとすぐ指摘しやすいのだが、内面的な変化というのはなかなか表現しにくい。兄弟の外見の違いはその写真を見せられても一目瞭然（いちもくりょうぜん）だが、その性格の違いは彼らと交流を持った者にしかわからない。そうした意味でバーチャ3のたどった変化は、『1』が『2』に変化したときのパッと見てパッとわかる外見的明確さではなく、触れてみてはじめてその内実に気づかされる、そんな内面的変化であると言える。

美しいグラフィック、さらに磨きのかかったキャラクターの動き、新しく習得したいくつかの技、そしてステージ毎（ごと）に異なる高低差とリングアウト。『3』になって追加されたこれらの新機軸はどれかひとつを取って「こんなに変わりましたよ」と言うものではない。むしろこれらは全部揃（そろ）ってひとつの舞台を構成するいわば舞台装置みたいなもので、その裏方の変化がひいてはそこで演じられる劇に影響を及ぼすのである。新生（しんせい）バーチャファイターは新しくなった舞台上でいったいどんな格闘劇を見せてくれるのか、下半期の話題はこれで尽きそうにない。

読者間レビュー

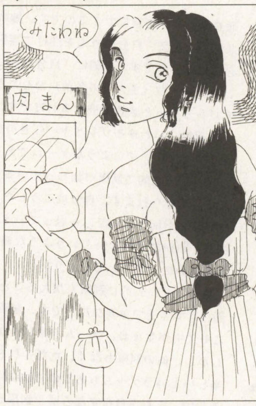
『バーチャファイター3』(アーケード/セガ)
▼【東京都町田市・藤真しんいち22才】……山田：弱いながらも『バーチャ2』をやりこんだ人間にとって、『バーチャ3』はまったく別次元のスゴさを感じさせてくれました。マスターしなければならないことが山のようにあり、現在ツラくも楽しい日々を送っています

■本コーナーへの応募方法

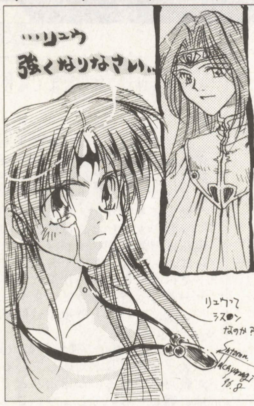
このコーナーは，日頃みなさんが感じている，コンピュータ・ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載されたほかの人の意見や感想，または本誌の記事で掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。なお，投稿文は主旨を変えない程度に手を加える場合があります。
あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「読者の意見・ホンキホンネ」係

あくせすROOM

激筆☆闘巧野郎!!



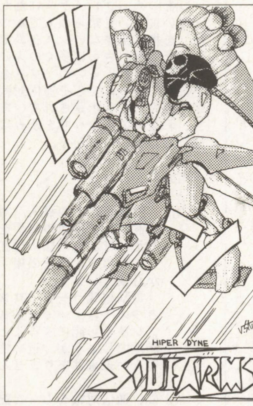
◀和歌山県那賀郡・北谷洋平
★う、みちゃった。ところで、いちど軟らかいペンで描いてみては? おススメ



◀茨城県稲敷郡・高柳里夢
★美少年は、おネエさんに弱いモノです。世の中そーいうもんだ、うむ

◀大分市・青神
★は〜い、『あくせすROOM』のお時間です。初投稿の人もよろしく

◀山形県米沢市・おーすん
★さくらといえば、ブルマーの……。え、そのさくらじゃない? サクラのほうです

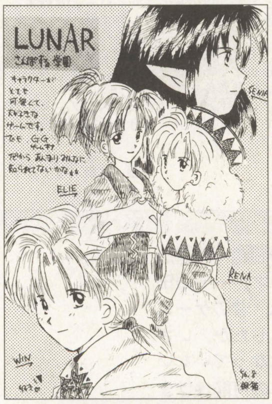


◀愛知県丹羽郡・裁刃べるの
★カプコン様、ポリゴンで「サイドアーム」を……ダメですか?

◀北海道空知郡・雷光戦士
★女の子だけでパーティーをつくってプレイしたとのこと。楽しめたかな?

◀大阪府牧方市・しげピン
★映画化されるときは、またゲームになるのかな。コレクターズディスクかもね

◀三重県度会郡・おさる教教祖
★ともこ嬢のファンはけっこう多いのだ。応援をムダにしないように、ファイト!



◀北海道札幌市・銀猫
★マイナーなゲームでもプレイしてみて楽しければ、それでいいんだもんね

◀北海道石狩郡・怒りの言動
★ええい、もう1枚「エヴァ」載せちゃおっと。サービス、サービス

◀千葉県松戸市・のび
★「ラングリッサーIII」です。ドラクエも出ますが、「ラングリIII」です

◀北海道恵庭市・本名の吉野
★いまや知る人ぞ知る、神宮寺。ディスクシステムのAVGはよかったなあ

お便り待ってます

「あくせすROOM」は読者のみなさんが創るページです。イラスト・ハガキはもちろん、友だちへの伝言、サークルの活動報告なども受け付けます。どしどしお便りください。あて先はマイコンBASICマガジン編集部「あくせすROOM」係まで。お待ちしています。

ベーマガ おたのしみプレゼント 11

1 ヴァージン「特製キャップ」

ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント・ロゴ入りのかっこいいキャップです。綿100%，色は黒。

提供：ヴァージン インタラクティブ エンターテイン メント

5名様

2 「ラストブロンクス」のTシャツ

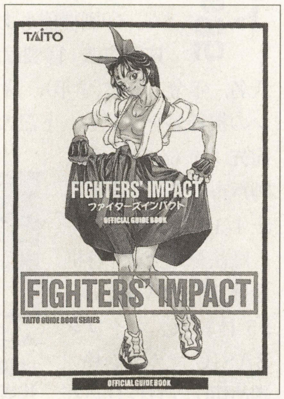
『ラストブロンクス』のUFOキャッチャー景品用オリジナルTシャツ。フリーサイズです。

提供：セガ・エンタープライゼス AM3研

5名様

3 「FIGHTERS' IMPACT」オフィシャル・ガイドブック

アーケード用対戦格闘ゲーム「FIGHTERS' IMPACT ファイターズインパクト」のストーリーや基本ルール／操作法，キャラクター紹介など，内容ぎっしりのガイドブック。総ページ48ページ。



提供：タイトー

5名様

4 Windows95対応CD-ROMソフト「Visual Basic4.0がわか～る」

Windows95対応インタラクティブ習得ソフト，TDKわか～るシリーズ。本体ソフトを実際に動かしながら実習できるため，自然に身につくことうけあい。価格は12,300円。

提供：TDK

3名様

5 「ハイパープラネットII」マウスパッド

Windows95専用版CD-ROMソフト「ハイパープラネットII」（価格9,800円）の発売を記念したオリジナル・マウスパッド。マルチメディアグランプリ通産大臣賞受賞の「ハイパープラネット」がWindows95ネイティブで大きく進化。

提供：ダットジャパン

1名様

6 「アバロンヒル　ゲームソフトコレクション」のポスター

パソコン版「アバロンヒル　ゲームソフトコレクション」が10月からぞくぞくと発売されます（今月号184ページ～で紹介しています）。どこでも手に入らない特製ポスター。

提供：グラムス

10名様

9月号ベーマガおたのしみプレゼント当選者

★『セガビデオマガジン1996　7月号』は広島県安芸郡・登成諭さん他1名　★プレイステーション版『メールプラーナ』は沖縄県宜野湾市・小橋川誠己さん他2名　★Windows95版（CD-ROM）『ザ・コンビニ～あの町を独占せよ』は京都市・木全重雄さん他2名　★Windows3.1/95版『VRxTransit1.0J』は東京都品川区・市川勇太さん　★Windows3.1/95版『ダービーアナリスト』は埼玉県春日部市・小林宣明さん他4名　★『逆転！！パズル番長』のテレホン・カードは岐阜県揖斐郡・杉岡里志さん他9名　★『VR Animate』のマウスパッドは滋賀県大津市・礒田雄史さん他1名　★『マリリンモンローファイル』のマウスパッドは石川県金沢市・杉山正樹さん他4名　★インターネット・プロバイダー『INTERCITY』のスターターキットは岡山市・山崎智広さん他4名

応募方法

本誌とじ込みハガキに応募欄があります。希望する賞品の番号と賞品名を1点だけ書いてご応募ください。また，官製ハガキでも受け付けます。

なお，官製ハガキで応募する場合は，応募したメーカーに対する要望等も書き添えてください。

締め切り：11月7日

発表：97年1月号（12月7日発売）

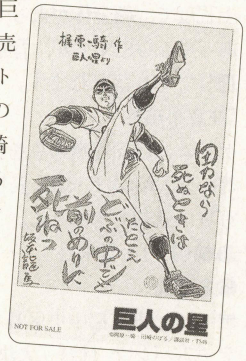
9月号ベーマガ読者へのお中元企画「PC-FXGA」モニター当選者

北海道・東海林　学	(98用)
北海道・金桝　祐之	(DOS/V用)
岐阜県・亀山　将紀	(98用)
茨城県・稲田　友幸	(98用)
宮城県・松本　淳	(DOS/V用)

以上5名。後日モニターレポートと作品を提出していただきます。

7 「巨人の星LD」のテレホン・カード

10月10日の第1弾「巨人の星 青雲編」発売を皮切りに全4セットが登場する「巨人の星LD」。原作の川崎のぼる先生書き下ろしイラスト使用のオリジナル・テレカ。



提供：メディコス

5名様

ENTERTAINMENT SIDE INFORMATION

エンターテインメント・サイド・インフォメーション

シミュレーションゲーム『大決済』(Windows95版)のための顔写真2,000人分大募集!!

ゲームバンクから年末にWindows95版ゲームソフト『大決済（仮称）』が発売されます。この『大決済』は，日本の実在の都市を舞台に日本市場の独占を目的とする大企業育成シミュレーション・ゲームで，ゲーム内でプレイヤーは会社のオーナーとなります。その固有データ（社名，資本金，従業員数など）の一つに顔写真があるのですが，その顔写真データを一般の人から2,000人分を募集することになりました。キミの顔がゲームに登場するかも！

●応募方法

▼応募資格に制限はありません。ゲーム好きの人，パソコンが趣味の人にかぎらず，「自分の顔がゲームに出るなんて，なんだかおもしろい！！」そう思っただけでOK。老若男女ふるって応募してください。

▼応募要領

郵便番号・住所・氏名・年令・職業（学年）・電話番号を明記のうえ，自分の顔写真（下記の条件に注意）を封書で送付してください。

▼写真に関する注意点

【写真の大きさ】

自由です。目安として，縦4cm×横3cm程度の証明写真のようのものと考えてください。

【写真の内容】

カラー写真で，証明写真のようにバストから上程度で，顔全体が入っているもの。背景があってもOKですが，背景はパソコン上で処理して切り落とします。

【注意事項】

ゲームには顔写真のみを使用し，住所・氏名等の個人情報は一切公表しません。また応募写真は返却できません。

●締切　10月末日

●あて先

〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ゲームバンク（株）「大決済」写真係宛

■お知らせ…「新作アミューズメントソフト展示会 JACOMII」11月10日（10時〜16時）池袋サンシャイン文化会館にて開催。パソコン・ゲームソフト中心の展示会です。

『巨人の星』がレーザーディスクに登場！第1弾「青雲篇」発売!!

スポ根アニメの金字塔『巨人の星』がついにLD（レーザーディスク）化されます。シリーズ全182話をBOX 4セットに完全収録。その第1弾BOX1「巨人の星 青雲篇」が10月10日に発売されます。価格は78,000円（13枚組／26面）。以降，下記の予定で続々リリースされる予定です。

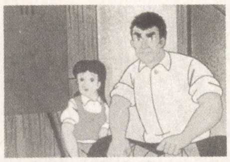
●第2弾 BOX2『巨人の星 雄飛篇』12月10日発売予定。78,000円（13枚組／26面）

●第3弾 BOX3『巨人の星 不死鳥篇』'97年3月10日発売予定。45,000円（7枚組／14面）

●第4弾 BOX4『巨人の星 栄光の星篇』'97年5月10日発売予定。78,000円（13枚組／25面）

発売元／販売元：メディコス

販売提携：パイオニアLDC



◀BOX1は第1話から第52話を収録

©梶原一騎・川崎のぼる／講談社・TMS

IBM・Aptiva／ThinkPadほかパソコンが当たる!!『（ハル）』レンタルリリース記念キャンペーン

'96年春，全国劇場公開され，パソコン通信から恋がはじまるラブストーリーとして大きな話題を呼んだ森田芳光監督の最新作『（ハル）』が，この秋の10月10日より，いよいよレンタルリリースされることになりました。東宝ではこれを記念して『（ハル）』のリリース記念オープンクイズキャンペーンを実施中です。

内容は，クイズに答えて豪華賞品をもらおうというもの。「パソコン恋愛」をテーマに，注目の人気パソコン「アプティバ」，「シンクパッド」やキヤノンのプリンタ，パソコン・グッズが1,000名にプレゼントされます。

くわしくは店頭のポスター，またはビデオの巻末を見てどしどし応募してください。

●問題

この秋話題のパソコンからはじまるラブストーリーのタイトルは，（○ル）

空欄の文字を答えてください。

●実施期間：11月末日（当日消印有効）

●応募方法：官製はがきに，住所，氏名，年令，職業，電話番号，クイズの答を明記し〒100-91 東京中央郵便局私書箱1020号 東宝株式会社映像事業部（ハル）クイズ係まで。

なお，本誌読者10名に（ハル）オリジナルテレカをプレゼントします。下記まで応募してください。11月末日締め切り。

■応募先：〒100-91　東京中央郵便局私書箱1020号　東宝株式会社映像事業部（ハル）マイコンBASICマガジン係

ソフトアイランドがキャンペーン中!!

7月17日にオープンしたDOS/Vパーツとネットワーク関連の専門ショップ「ソフトランド」が，ただいまキャンペーンを実施中です。

最寄り駅は，南海電車・なんば駅。店内には広い作業台があり，だれでもこれを自由に使ってDOS/V機を組み立てることができます。もちろん初めての人にはスタッフも親切に指導してくれるので，安心です。

また，「Windows95のネットワーク機能を利用しての小規模LANや，家庭内LANなど，お客様の納得できるシステムづくりがお店のモットー」と店長椎葉陽三さん。

▲この入り口が目印

■〒556 大阪市浪速区日本橋3-8-12　日本橋プラザ1階

☎06-634-5315

■営業時間：10:30〜19:30 毎週火曜日定休

▲DOS/V機の組立ならおまかせ

『将棋最強2 for Windows95 体験版』を5名様にプレゼント

魔法㈱からWindows95専用CD-ROMソフト『将棋最強2 for Windows95』の発売を記念して，体験版をプレゼント。

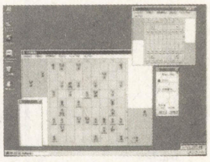
ただし，体験版はフロッピーディスク3枚組になります。体験版の内容は，指し掛け盤面全100面の中から3面だけ挑戦できるものです。その他の盤面，平手からの対局「早指し対局」，感想戦，棋譜の保存，読み込みは使用できません。印刷機能もありません。

応募方法：官製はがきに，住所，氏名，年令，職業（学年），持っているパソコンの機種名を明記し，下記の宛先まで。

宛先：〒651 兵庫県神戸市中央区葺合町馬止1-10 マジカルビル

魔法株式会社「将棋最強2 for Windows95体験版」マイコンBASICマガジン係

締め切り：11月7日必着



▲三段以下のあなたは勝てない！という強者の将棋ソフトだ

全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

今月の注目ゲーム

タイトー
レイストーム

点数稼ぎのポイントは，いまさら言うまでもなく“ロックオンレーザー”。R・GRAY1で最大512,000点，R・GRAY2だと最大999,990点もの点数が得られる。虎の点数が得られる場所は，3面の二つ目の青いロボットが出現するあたり。場所によってはボンバーでの点数稼ぎも有効！

R-GRAY1
12,924,650
PTY-FUS
TAITOINN町田（東京）

R-GRAY2
19,082,500
あと15日早けりゃね…負け犬の遠吠え
サブカルチュア（福岡）

カプコン
ストリートファイターZERO2ALPHA

コイン投入後，三つのパンチボタンを押しながらスタートするとサバイバル・モードになる。集計はこのモードのみを対象とする。キャラ別集計の予定はないが，キャラ選びが重要となる。一番使えるのはスーパーコンボの豊富な“殺意の波動に目覚めたリュウ”かな？

3,790,200
NAL-NED
プレイランド長岡駅前店（新潟）

カプコン
ロックマン2 ザ・パワーファイター《ストーリー3》

ストーリーが1,2,3とわかれていて，その中でも“3”が一番点数が伸びているようだ。キャラはフォルテに人気が集まった。ボスキャラ戦は，サポートメカをうまく使い，パーフェクト勝利といこう。なお，ストーリー別やキャラ別での集計は予定していない。

1,059,500
G.M.C.
げえむのごんちゃん
モンキーハウス本館（福岡）

『レイストーム』集計開始！

今月は続編ラッシュの中，注目ゲームのトップは有無を言わさずタイトーの新作シューティング『**レイストーム**』。2年前に全国のシューティング・ゲーマーを虜にした，あの『レイフォース』の続編である。自機にはロックか所が最高8か所の「R-GRAY1」と最高16か所を持つ「R-GRAY2」がある。二つの機体は性能がちがうため，スコアにも大きな差が出る。そのために別集計とする。また，ATモードとMTモードがあるが，モードでの別集計はしない。ハイスコアを狙うとなるとMTモードのほうが有利になると思うが…。

さてスコア結果だが，意外とクリアに苦戦しているようだ。「R-GRAY1」は全面クリア者が3名。「R-GRAY2」にいたってはたったの1名。難易度が高いわりに1機も自機が増えないのはきつい。何にせよ闘いは始まったばかり。前作の『レイフォース』同様，何か月にもわたって熱い闘いが続くことまちがいなしだ。

『**ストリートファイターZERO2ALPHA**』は『ストZERO2』の新バージョン。三つのモードがあるが「サバイバルモード」のみの集計とし，キャラ別集計はしない予定。キャラは何を使ってもOKなので，話題の「殺意の波動に目覚めたリュウ」を試してみてほしい。なお，USA版の『ストALPHA2』とおまちがえのないように。

『**ロックマン2ザ・パワーファイター**』は『ロックマン』の続編。ストーリーは三つあるがまとめて集計。一番点数が高くなるのは「ストーリー3」。使用キャラは，新キャラ「デューオ」を含めた4人。今月の申請を見ると「フォルテ」が圧倒的に多かった。

『**アルペンサーファー**』は申請数が少なかったので「上級T.T.旗門あり」のみの集計とした。『**KOF '96**』は100万点突破！キャラは「クラーク，アンディ，テリー」使用とのこと。

（押田隆太，宮崎良太）

10月号の訂正（先月号のトップ）			
『ハイパーアスリート』走り幅跳び	11.88m	CAT	ゲームコーナーヤングパレス（千葉）

■デカスリート（セガ）

競技	スコア	スコアラー	店名
100m走	8.97S	LKR GEKi[ぷ](ぬ)	全国2店にて達成
400m走	40.22S	LKR	ジョイフルランド下井草&江古田(東京)
円盤投げ	82.64m	K.K	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)

■マジカルドロップ2（SNK／データイースト）

モード	スコア	スコアラー	店名
ストーリー	4,382,282	ZAC-Rister	ゲームイントーヨコ北越谷店(埼玉)
ひらめき	78,600	50万円？何それ？食べ物ですか(笑)	オレンジペコ(愛知)

■豪血寺一族（アトラス）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
キース・ウェイン	2,076,000	ATF-Ⓓ	トミームナコ(群馬)
破鳥才蔵	1,562,600	ATF-Ⓓ	トミームナコ(群馬)

■スーパーストリートファイターII（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
エドモンド本田	1,944,000	つる	ゲームコーナーフジ(東京)
ブランカ	1,930,900	理論値は220万	ゲームコーナーフジ(東京)
春麗	2,123,900	DENK	ゲームコーナーフジ(東京)

■ストリートファイターZERO 2（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
リュウ	3,632,800	T.Clue-ISD	扇ケ丘レジャーセンター(石川)
ケン	3,515,700	T.Clue-ISD	扇ケ丘レジャーセンター(石川)
バーディー	2,806,700	GDS-ATC-まさし	アミューズメントスクウェアカサブランカ(香川)
ダン	3,034,200	T.Clue-ISD	扇ケ丘レジャーセンター(石川)
ダルシム	3,210,000	KSL-WARRIOR	プレイタウンYOU&YOU町田店(東京)

■セクシーパロディウス（コナミ）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
イワン	6,723,700	AXIOM-H.Y㊩	PLAY CITY NASA(大阪)
こいつ	7,219,900	ZKB-RIT8段	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
シューティングスター	6,645,500	Ⓑ-SATSUMA	ギャレッソ津田沼(千葉)

■餓狼伝説（SNK）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
テリー・ボガード	882,700	剣匠イザナム	ゲームコーナーフジ(東京)
アンディ・ボガード	629,500	剣匠イザナム	ゲームコーナーフジ(東京)
ジョー・ヒガシ	3,218,400	剣匠イザナム	ゲームコーナーフジ(東京)

タイトル	スコア	スコアラー	店名
ロジックプロ(バンウェーブ)	67,960	SAL	ジョイフルランド下井草&江古田(東京)
アルペンサーファー〈上級T.T.旗門あり〉(ナムコ)	1'37"489	ブラック魔王	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
スターグラディエイター(カプコン)	1'50"85	G.M.C.T・H	モンキーハウス本館(福岡)
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(SNK)	1,029,900	DOI	オキモト(広島)
プロップサイクル〈ストーリーモード〉(ナムコ)	19,870	KMS	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
バルキューブ(メトロ)	3,906,150	MLK	モンキーハウス本館(福岡)
ハイパーアスリート〈ハンマー投げ〉(コナミ)	111.28m	BBB	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
スーパーパズルファイターIIX(カプコン)	592,330	LAOS-長田仙人	アミューズメントスペースビッグウェーブ(高知)
ラストブロンクス東京番外地(セガ)	1'49"58	今夜のKAZ	高宮ラッキーゲームセンター(福岡)
オーバートップ(SNK/ADK)	3'14"72	GKK-大場突風	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
戦国ブレード〈天外〉(彩京)	1,909,700(2周目7面)	DAB.S	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
ガンブレードNY(セガ)	150,262	MFC-星白金あつし夫	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
ビッグトーナメントゴルフ(ナスカ)	−22	池原	プレイアイシー鶴巻店(神奈川)
ダートダッシュ(ナムコ)	4'13"88	D.H	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
ナムコクラシックコレクションVOL.1〈ゼビウス・アレンジ〉(ナムコ)	5,990,780	KUMAMOTO	プレイタウンYOU&YOU町田店(東京)
ぱずり(メトロ)	3,939,240	F.K-モリソヴァ[よ]	プレイタウンYOU&YOU町田店(東京)
ゲーム天国〈ブーベラ〉(ジャレコ)	36,022,870	ZAC-Rister	ゲームイントーヨコ北越谷店(埼玉)
ソニックウイングス3(SNK/ビデオシステム)	5,226,300	PPR-NGM	アミューズメントスペースフジ(大阪)
鉄拳2Ver.β〈レイ・ウーロン〉(ナムコ)	1'18"68	ATF-Ⓓ	トミームナコ(群馬)
ストリートファイターZERO〈ローズ〉(カプコン)	3,990,700	L2A-GYO❤	GAME'sWiLL(京都)
ストライカーズ1945〈零式艦上戦闘機〉(彩京)	2,171,700	DAB.S	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
首領蜂〈タイプB〉(アトラス/CAVE)	50,853,790	一般人H.S	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
セガラリーチャンピオンシップ〈上級モード〉(セガ)	2'11"52	HAB㊤隊員	東京レジャーランド小岩店(東京)
ガンバード〈バルナス〉(ジャレコ/彩京)	2,252,300	DBL-ごろたん	プレイスポットすーるぽん(東京)
レジオネア(TAD)	3,352,400	AXIOM-DEN	PLAY CITY NASA(大阪)
スターブレード(ナムコ)	2,334,400	Zn-T	ギャレッソ津田沼(千葉)
キングオブモンスターズ(SNK)	1,101,170	ウォーウォーウォーEGC-㊥STR	荏原ゲームコーナー(東京)
ストリートファイターII〈リュウ〉(カプコン)	1,810,500	㊛	ゲームコーナーフジ(東京)

プレイシティキャロット室蘭　北海道

室蘭市中島町1-33-7　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キングオブファイター'96	546,000	RIA	1C ALL 八神チーム
ザ・キングオブファイター'96	30人	J.B.S.	対戦勝ち抜き
ブロップサイクル（ストーリー）	13,205	MAS	1COIN ALL
ブロップサイクル（初級）	7,050	MAS	1COIN ALL
ブロップサイクル（上級）	6,535	MAS	1COIN ALL
ブロップサイクル（ゲキムズ）	6,490	MAS	1COIN ALL

ゲームセンターワンコイン　秋田

秋田市手形山崎町8-5　☎0188-37-0005

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルガレッガ	11,395,120	水野亜美er・犬	ALL ガイン
レイストーム（R-GRAY1）	4,847,300	HappyDog	6面
レイストーム（R-GRAY2）	5,340,100	HappyDog	6面
スターグラディエイター	4′09″88	NHK（キャラット）	ALL カッパ
スーパーパズルファイターIIX	451,620	ひで	ALLデビロット使用
スーパーパズルファイターIIX	301,810	犬	ALL 春麗使用
D&D2	3,762,248	HappyDog もうやりたくない	ALLエルフ バグ未使用
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	909,500	R.H（テリー・マチュア・アンディ）	1CALL
ストリートファイターZERO2ALPHA	稼働中	サバイバルモードの申請求ム.	

ゲームプラザニュー日の出　長野

上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	733,200	C.T.D	ALL 餓狼チーム
ストリートファイターZERO2（さくら）	3,308,500	Tiny-MNR-DiL	ALL P×16
ストリートファイターZERO2（春麗）	2,712,600	DYB-タコ太	ALL P×14
ストリートファイターZERO2（ダン）	2,527,800	DYB-RIO②	ALL P×13
バトルガレッガ	13,685,200	えむてり	ALL ガイン
バトルガレッガ	12,138,930	DYB-新人	テスボス ミヤモト
セクシーパロディウス（こいつ）	6,472,900	DYB-佐＝姫	ALL (連) ノーミス
レイストーム（R-GRAY-2）	6,300,000	INT	7面
スーパーパズルファイターIIX	400,200	ばぶ夫	ALL リュウ

ゲームプラザヴィクトリア　北海道

札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイストーム（R-GRAY2）	14,489,300	吉村の弟子 T3-WIZ	7面ボス
バブルメモリーズ	20,338,790	KRL-バイキン	ALL コマンド有り
レイストーム（R-GRAY1）	6,189,150	GSS-MLD-ATS	6面ボス
バトルガレッガ	12,611,380	吉村　聡	ALLゴールデンバット
ハイパーアスリート（ハンマー投げ）	109.37m	やす	
バトルガレッガ	8,341,190	ゴミキャラ同好会(で)	7面中ボス チッタ
スーパーパズルファイターIIX	440,530	純！天狼（武神流）	ALL　ゴウキ
テトリス	716ライン	ロボ！行きなさい!! X10(で)	LV＆スコア カンスト
ライフフォース 2P使用	2,732,200	魔道人類ジャンキー	6-1
戦国ブレード（ユーニス）	1,280,400	YMF	2-4

ゲームタウンABC　宮城

仙台市青葉区中央2-2-27　☎022-262-5922

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイストーム（R-GRAY2）	10,102,100	MOR	6面
レイストーム（R-GRAY1）	7,235,450	AGM小黒正巳D！	6ボス
サイキックフォースEX	2′28″90	KOM	ソニア ALL
サイキックフォースEX	2′40″46	KOM	ウェンディ ALL
サイキックフォースEX	2′59″23	DAL	ゲンマ ALL
サイキックフォースEX	3′06″00	KOM	ブラド ALL
サイキックフォースEX	3′10″43	KOM	ウォン ALL
サイキックフォースEX	3′31″70	GSE	エミリオ ALL
ストリートファイターZERO2ALPHA	3,177,900	MOR	さくらサバイバル ALL
ストリートファイターZERO2ALPHA	2,725,800	M.J.A	春麗 ALLサバイバル

プレイシティキャロット松本店　長野

松本市中央1-3-7セントラルビルB1F　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦国ブレード（アイン）	1,503,300	KSC-KLM	2-5 (連)
戦国ブレード（ユーニス）	1,186,000	M.H	2-3 (連)
戦国ブレード（こより）	1,060,700	KSC-TAD	2-2 (連)
戦国ブレード（天外）	935,600	L.L	2-2 (連)
ヴァンパイアハンター（モリガン）	6,028,600	手抜き	ALL (連)
レイストーム（R-GRAY1）	7,483,400	KSC-LIT(み)	8面
ブロップサイクル（ストーリー）	17,410	K-6	ALL 上級
バトルガレッガ	9,349,730	ABE	7面 (連) ミヤモト
バトルガレッガ	7,851,070	KBA	7面 (連) ゴールデンバット
タイムクライシス（ストーリーモード）	11′03″30	チキンヨッシー(吉)だ！！	ALL

ZEST　北海道

札幌市西区西野2条2丁目　☎011-663-5457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO2ALPHA	2,195,400	AHO殺陸星人森の要性（師範代）	ALL サガット
ストリートファイターZERO2ALPHA	1,998,200	ZER	ALL ダン
スターグラディエイター	3′07″20	ZST	ALL リムガル
スーパーパズルファイターIIX	471,860	H.T	ALLモリガン ノーマル
ザ・キングオブファイター'96	669,500	BRO	ALLマチュア クラークラルフ
ラストブロンクス	2′42″23	AGI	ALLクロサワ タイム
ラストブロンクス	3,169,047	ZST	ALLクロサワ サバイバル
ハイパーアスリート（HI-SCORE）	17,714	DAN	ALL ロシア使用
ハイパーアスリート（ハンマー投げ）	108.46m	EVE	アメリカ使用
ハイパーアスリート（円盤投げ）	89.82m	MFJ	日本使用

JOYCOM平店　福島

いわき市平字白銀町1-4　☎0246-23-2965

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	812,400	SIM-(阿)	ALL怒チーム P×14
ストリートファイターZERO2（リュウ）	3,063,900	坂本真綾	ALL P×16
ストリートファイターZERO2（ガイ）	2,795,800	なな	ALL P×14
ストリートファイターZERO2（ケン）	2,707,700	下級生に大はまり！坂本	ALL P×12
ストリートファイターZERO2（ローズ）	2,752,200	坂本真綾	ALL P×14
バトルガレッガ	9,837,940	ZJ町目度	7面ゴールデンバット
バトルガレッガ	8,426,760	すーさん	6面 ガイン
19XX（ライトニング）	16,606,900	EXARD	ALL (連) 残×5
ニンジャマスターズ	1′49″90	1ケ月ぶり YRI-FX-(紅)	ALLかすみ (予)1′37″
ぷよぷよ通	742,939	恐るべし平っ娘！SPD水無月愛理(ぶ)	ALL Ⓑ×719

TILT神保町店　東京

千代田区神田神保町2-14-4　☎03-3262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デカスリート（砲丸投げ）	25.96m	めぐ	アフロ使用
デカスリート（100mダッシュ）	9″17	全国7名の勝山様。	神田うの使用
デカスリート（110mハードル）	12″44	爆死MEG	ドイツ人使用
デカスリート（走り高跳び）	2.60m	(ふ)とMrさくやま君の2名様	共にドイツ人
デカスリート（1500m走）	3′15″90	JOO	ロシア人使用
レイストーム（R-GRAY1）	9,513,350	穴梅。	7面

プレイシティ24　北海道

旭川市2条8丁目　☎0166-23-5089

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	854,800	G.D	ALL テリー他
スターグラディエイター	2′05″54	落としの山さん	ALL サターン
スーパーパズルファイターIIX	414,960	天才	ALL ハード
マジカルドロップ2	2,497,630	天才	ひたすらモード
ラストブロンクス	2′48″10	芳准（ARSHUROT）	ALL
ストリートファイターZERO2（ダルシム）	3,142,700	SHADOW	ALL (連)(同)
バトルガレッガ	7,178,320	ちゅーれんぽー党-S.Y	7面　グラスホッパー
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,714,500	笛鳴那亜沙	ALL
レイストーム	0		
ストリートファイターZERO2アルファ	0		

プレイランド長岡駅前店　新潟

長岡市城内町2-3-12イトーヨーカドー長岡店6F　☎0258-33-3960

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO2（ゴウキ）	3,154,200	NAL-NED	ALL P×17
ストリートファイターZERO2ALPHA	229,900	とりあえずNPL-Bay	ALL ガイ
★ストリートファイターZERO2ALPHA	3,569,000	NAL-NED	ALL ゴウキ
ストリートファイターZERO2ALPHA	2,863,200	NAL-NED	ALL
ストリートファイターZERO2ALPHA	3,790,200	NAL-NED	ALLサバイバルモードゴウキ
バトルガレッガ	7,104,060	ANDET-H・T	ALL ゴールデン
D&D2	3,453,426	T・T	ALL4分×10ファイタ
スーパーパズルファイターIIX	336,820	香モダンでプレイしよう！KAZ-S	ノーマル ドノヴァン
ワイワイアニマルランドJr	55ひき	あなたのたけさま	ALL
ストリートファイターZERO2（春麗）	250,600	ウィンディたけさま	

プラボ赤坂　東京

港区赤坂4-2-6　グリーンビル赤坂1F・2F　☎03-5570-5094

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイキックフォース	4′41″50	MI.	ALL バーン
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,874,000	前田有奈紀（虹野さん使用）	ALL 17連鎖
マジカルドロップ2（ひたすらモード）	781,678	ヒロ	かんたん
マジカルドロップ2（ひらめきモード）	43,150	ヒロ	かんたん
デカスリート（円盤投げ）	82.37m	Y.O	

ファンタジーゾーン夢らんど　北海道

旭川市大町1条3丁目14オークビル2F　☎0166-53-5332

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	679,500	YAWARA！（RYUNE）	ALLアテナ ボガード兄弟
アクウギャレット	9,265,660	GSS-MLD-ATS	ALL 残2 P×4 (連)
スターグラディエイター	3′16″06	ARG-MRK	ALL ゼルキン
ラストブロンクス	4′43″93	TON	ALLナギ 3本設定
ストリートファイターZERO2（春麗）	2,737,800	CECコーヒー	ALL P×15
ストリートファイターZERO2（ナッシュ）	2,552,100	ZZZ	ALL (連)
ソウルエッジ	3′04″43	避けと横転なければ楽しかったんだけど	ALLソン・シナ (予)2′36″
レイストーム（R-GRAY1）	5,114,850	3Dと真上からの視点切り替えがあれば	6面 (連)
鉄拳2 Ver.B（アンナ）	1′10″56	ZZZ 3対20キャラ対決	ALL (予)47秒
サイキックフォース	3′25″40	MARS.REI ほとんど変態領域	ALL ソニア

プレイシティキャロット長岡店　新潟

長岡市大手通1-4-9　☎0258-36-7161

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,696,100	りうのすけ	根性 ALL 清川 望
ロジック　プロ	21,650	Y.K.	F-2 きつつき？
ザ　キング　オブ　ファイターズ'96	524,400	ATO	ALL 怒チーム

ゲームコーナーフジ　東京

葛飾区新小岩1-50-8　☎03-3652-0670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★餓狼伝説（アンディ・ボガード）	629,500	剣匠イザナム	ALL(連)(必)
★餓狼伝説（テリー・ボガード）	882,700	剣匠イザナム	ALL(連)(必) 電パ変えた？
★餓狼伝説（ジョー・ヒガシ）	3,218,400	剣匠イザナム	ALL(連)(必)
★スーパーストリートファイターII（春麗）	2,123,900	DENK	ALL(連) 爪×2
スーパーストリートファイターII（ディージェイ）	2,091,900	長いと誤植られそうでもいいや"えい"	ALL(連) 爪×2
★スーパーストリートファイターII（E・本田）	1,944,000	つる	ALL(連) 爪×2
★スーパーストリートファイターII（ブランカ）	1,930,900	理論値は220万	ALL(連) もうやめた
★ストリートファイターII（リュウ）	1,810,500	(文)	ALL(連)
D&D2	4,871,429	腐り鮪鯖男	1CALL ファイター

チャレハイ通信

●ゲームセンターワンコイン（秋田）

★ジャック＆ベティ山大前店のFJK様，ZZL様，URD様，帝皇様，御来店ありがとうございました。『KOF’96』では同じキャラでも進化方向が異なり勉強になりました（パネルの件は勘弁してください)。また遊びにきてください。それから，店内環境をよくするためにもトラブルが発生したら，店員まで速攻で助けを求めましょう。店員はゲームファンの味方です。

●ゲームタウンABC（宮城）

★『サイキックフォースEX』が大変盛り上がっております。対戦もタイムアタックも共にハイレベルで,全国一を自負しております。そのうち大会でもやろうかと思っています。当店オリジナルの対戦ダイヤグラムも作成しました。もちろん『ストZEROアルファ』,『KOF’96』の対戦もかなりのレベルを誇ります（ダン使い多し)。対戦ゲーマー御用達の当店をよろしく!

●JOYCOM平店（福島）

★SPD一水無月愛理○ぷ氏，御来店ありがと

東京レジャーランド小岩店　東京
江戸川区南小岩8-15-3　☎03-5668-8411

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO2（リュウ）	2,867,300	GSM-亀	ALLP×14 R×21連必付
ストリートファイターZERO2（ケン）	2,794,600	GSM-亀	ALLP×13 R×21連必付
ストリートファイターZERO2（ダン）	2,298,400	GSM-亀	ALLP×11 R×20連必付
ストリートファイターZERO2（ゴウキ）	3,396,700	GSM-亀	ALLP×18 R×20連必付
レイストーム（R-GRAY1）	8,509,200	N.F	6面ボス
レイストーム（R-GRAY2）	12,282,050	OMK-まむし男	6面ボス
★セガラリーチャンピオンシップ	2′11″52	HAB(爆)隊員、プラクティクス上級	セリカMTクリア
デカスリート	13,305	NHK	ALL総合得点イギリス
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	670,100	GSM-亀	ALLテリーチン、イオリ

荏原ゲームコーナー　東京
品川区旗の台3-12-3　J BOX1F　☎03-3781-4359

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★キングオブザモンスターズ	1,101,170	ウォーウォーウォー EGC-(神)STR	ALL ロッキー使用

プレイスポット　すーるぽん　東京
渋谷区渋谷1-27-1　☎03-3407-7313

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルガレッガ	13,011,600	DBL-ごろたん	ALL ミヤモト
バトルガレッガ	11,824,870	ムッシュかまやつ	ALL ボーンナム
デカスリート（100m走）	9″05	ムッシュかまやつ	中国使用
デカスリート（400m走）	42″36	合田　聡&STI(た)	アメリカ使用
デカスリート（1500m走）	3′16″74	やっぱりさとう珠緒で072！ムッシュ	ロシア使用
ストリートファイターZERO2（ダン）	2,818,400	Mr.へきる	ALL P×14　(連)(同)付
ストリートファイターZERO2（ローズ）	2,453,400	WO7（007）魚！	ALL P×？　(連)(同)付
★ガンバード（バルナス）	2,252,300	DBL-ごろたん	ALL　3機設定 (連)付
琉球	238,410	JAG-みや	12面 人気急上昇ゲーム
インディー500	2′25″243	DBB	中級　6MT

ICチェーン千歳船橋＆経堂店　東京
世田谷区船橋1-14-2　☎03-3426-8528

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キング　オブ　ファイターズ'96	405,100	FGG	庵、京、舞 船橋店
レイストーム（R-GRAY2）	3,773,450	最後のシ者	5面マデ 船橋店
バイパーフェイズ1 New Ver.	1,524,222	PAM2	3面マデ　(連)付　船橋店
ストリートファイターALPHA2（リュウ）	1,400,800	暑いのリュウ	ALL 経堂店
雷電DX（練習コース）	2,596,390	ゴウテツ	(連)付 経堂店
ザ・キング　オブ　ファイターズ'96	413,100	F・D	アテナ、拳崇・鎮　経堂店
デカスリート（棒高跳び）	6.28m	HIR	ロビン使用 船橋店
デカスリート（走り高跳び）	2.56m	IYO	カール使用 船橋店
デカスリート（110mハードル）	12″35	ABA	カール使用 船橋店
デカスリート（槍投げ）	97.56m	ABA	アレクセイ使用　船橋店

ICサービス砧＆狛江店　東京
世田谷区砧5-1-18・サマリヤマンション1F　☎03-3416-2983

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO2（ケン）	2,409,800	OMI	ALL P×10狛江店
ストリートファイターZERO2（ザガット）	2,361,700	OMI	ALL P×10狛江店
ヴァンパイア・ハンター（フェリシア）	2,252,700	OMI	ALL 砧店
ザ・キングオブファイター'96（アンディーテリー）	530,800	K.D	不明 八神　狛江店
ザ・キングオブファイター'96（アテナ・チョイ）	479,700	Y.M	不明 ギース　砧店
ラストブロンクス	1,016,660	キム・カッチャン	サバイバルヨーコモード　砧店
デカスリート（リック・ブレイド）	2.54m	K.I	走り高飛び 砧店
バーチャファターキッズ	2′37″25	NOM	ALLジャッキー　狛江店
進め対戦パズル玉（あたぽう）	116,100	NOM	ALL 狛江店
レイ・ストーム	5,121,400	emu	2-5まで 狛江店

ジョイフルランド下井草＆江古田　東京
杉並区下井草2-44-7ゲームコーナー1Fカウンター　☎03-3399-2155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★デカスリート（100m走）	8″97	LKR	
★デカスリート（400m走）	40″22	LKR	
★ロジックプロ	67,960	SAL	ALL
バトルガレッガ	14,326,090	IML-星白金-YUJ	ALL(連) 残X1（ワイルドスネイル）

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
豊島区巣鴨1-15-1ミヤタビルB1・B2　☎03-3943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ブロップサイクル（ストーリー）	19,870	KMS	中右左 ALL
★セクシーパロディウス（こいつ）	7,219,900	ZKB-RIT8段	連付 ALL ノーミス
★戦国ブレード（天外）	1,909,700	DAB.S	連付　2-7 ラスボス
★アルペンサーファー（上級旗あり）	1′37″489	ブラック魔王	ALL
★ダートダッシュ	4′13″88	D.H	ALL　AT 雪スタート
スターグラディエータ	2′07″92	Kael-soft	ALL ジューン
ラストブロンクス	2′28″66	こまつゆ	ALL 黒沢
★ガンブレードN.Y（スコアアタック）	150,262	MFC-星白金あつし夫	ALL　連付
★ストライカー1945（ゼロ）	2,171,700	DAB.S	連付　ALL 1周116万
★首領蜂（タイプB）	50,853,790	一般人　H.S	連付　ALL

プレイシティキャロット花小金井店　東京
小平市花小金井1-9-20　☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デカスリート（砲丸投げ）	25.90m	XYZ	GBR
デカスリート（400m走）	42′54	ERR	GBR
デカスリート（円盤投げ）	82.22m	ERR	GBR
デカスリート（棒高跳び）	6.30m	ERR	GBR
デカスリート（1500m走）	3′18″28	ERR	GBR
ブロップサイクル（ストーリー）	12,320	PCC	
ブロップサイクル（初級）	7,745	PCC	クリフロックの面
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,576,300	YAH	バッドEND
ザ・キングオブファイーズ'96	503,800	みゆき	

プレイシティキャロット一橋学園店　東京
小平市学園東町1-4-33　☎0423-45-6356

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO2ALPHA	3,040,200	つっこみの拓R	ナッシュ サバイバル
ストリートファイターZERO2ALPHA	2,453,700	Wiz	×チュンリー サバイバル
ストリートファイターZERO2ALPHA	2,081,900	NAV	アドン サバイバル
ラストブロンクス	3,551,293	chair	ALLサバイバル クロサワ
もうぢゃ（もくもくモード）	819,740	chair	Lv99
ガンブレードN.Y（スコアアタック）	143,381	DBL-星白金あつし夫	ALL　(連)
キャノンダンサー	5,049,280	FORD-乳もんで夫(す)	ALL　(連) 2ミス
デカスリート（総合得点）	13,132	392	エゲレス人使用
ナムコクラシックコレクションVOL.2（パックマン）	247,630	いぇ〜い三好チャン	オリジナル20面
ナムコクラシックコレクションVOL.2（パックマン）	405,220	Now	アレンジ5-3

プレイタウンYOU&YOU町田店　東京
町田市原町田6-10-10　☎0427-29-8234

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターZERO2（ダルシム）	3,210,000	KSL-WARRIOR	(連)
ストリートファイターZERO2（ザンギエフ）	2,818,000	瑪羅門	(連)
スーパーGT24h（初級）	2′48″40	PIA-TKU	左回り
スーパーGT24h（中級）	3′39″73	PIA-TKU	左回り
★ナムコクラシックコレクションVOL1（ゼビウス）	5,990,780	KUMAMOTO	ゼビウスアレンジALL(連)
ナムコクラシックコレクションVOL1（ゼビウス）	2,323,720	KUMAMOTO	マニアモード ALL(連)
ナムコクラシックコレクションVOL1（ギャラガ）	1,381,320		ALL(連)アレンジノーミス
スーパーパズルファイターIIX	534,240	F.K-モリソヴァ(よ)	ALL(連)デビロット ノーマル
★ばづり	3,939,240	F.K-モリソヴァ(よ)	ALL
ラストブロンクス	1,545,825	水沢かおる	サバイバルモード　ナギ2-3

TAITO IN 町田　東京
町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックマニア	1,720,770	RVS-R.Y	20面（5設）
★レイストーム（R-GRAY1）	12,924,650	PTY-FUS	ALL
ランディングギア（初級）	・343	赤貧ゲーマーPYO（金返せ！）	ALL
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	631,800	テレカマニア	ALL
ストリートファイターZERO2（リュウ）	3,508,900	PTY-PYO	ALL(連)(必)付
ストリートファイターZERO2（ケン）	2,741,900	ドスケベ・テレクラ夫人	ALL(連)(必)付
ストリートファイターZERO2（ザンギエフ）	2,791,500	瑪羅門	ALL(連)(必)付
ストリートファイターZERO2（ダルシム）	3,004,200	全斗換（元大統領）	ALL(連)(必)付

ゲーム倶楽部大船店　神奈川
鎌倉市大船1-23-7　☎0467-44-1963

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルガレッガ	12,895,240	ECM-FISCHER	ALL チッタ
バトルガレッガ	14,254,860	VMT-RED	ALL ガイン
バトルガレッガ	14,420,130	ECM-SSI-S.I	ALL ボーンナム
バトルガレッガ	13,393,830	ATF-KEN	ALL ゴールデンバット
バトルガレッガ	13,819,850	(早)	ALL ミヤモト
セクシーパロディウス（イワン）	6,712,500	VMT-ABU(貧)	ALL 1周203万
セクシーパロディウス（シューテュングスター）	6,620,200	SIT-M.K	ALL 1周187万
戦国ブレード（翔丸）	1,341,200	さる	2-4
レイストーム（R-GRAY1）	6,282,650	さっきい	6面
レイストーム（R-GRAY2）	10,612,250	さっきい	6面

ゲームプラザニューヨーク大船店　神奈川
鎌倉市大船1-22-26大船会館2F　☎0467-44-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイストーム（R-GRAY1）	4,868,350	K.O	5面
スターグラディエイター	5′39″44	K.O	ガモフALL S.BS有り
サイキックフォース	5′19″73	AHO（鬼の子エミエミ）	エミリオ ALL
スーパーパズルファイターIIX	433,080	M.Y	さくらALL デビロット有
スーパーパズルファイターIIX	425,830	PIScollective-ZNK	リュウALL
スーパーパズルファイターIIX	384,720	吉崎M.Y	ドノヴァン ALL

プレイアイシー鶴巻店　神奈川
秦野市鶴巻北2-5-13　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブロップサイクル（ストーリー）	12,475	KID	ALL
ブロップサイクル（初級）	7,295	JAB	ALL
ハイパーアスリート	17,755	SAM	ALL AUS
デカスリート	12,752	MOP	ALL GBR
ビクトリーラップ（中級）	2′11″33	MCO	テクニカル
ビクトリーラップ（初級）	2′17″06	Dt中村	テクニカル
パズルボブルZX（対戦）	3,001,950	マスタ吉君	R-7
★ビックトーナメントゴルフ	-22	池原	コース富士 ブラジル人
上海　万里の長城	504,720	T.N	R-22 ハード北京
キングオブファイター'96	申告なし		

ゲームインパートナー　千葉
松戸市上本郷908-3　☎0473-66-0801

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソニックウィングス3（キートン）	3,615,300	MOL-ZVR	ALL　連付 1周193万
ストライカーズ1945（ゼロ戦）	1,635,700	MOL-IR$_2$-C	ST-2-6 連付
レイストーム（R-GLAY2）	11,001,750	MOL-TOS	ST-5
バトルガレッガ	12,437,410	BATTU	ALL ミヤモト
バトルガレッガ	6,163,460	620gハンバーグ	ALL ガイン

うございました。　　　　by　常連一同

●ゲームプラザニュー日の出（長野）

★ハイスコアラー募集しています。P.S.つねにビデオ撮りや機能等を万全にしています。

●プラボ赤坂（東京）

★大会等に参加される人で当店の場所がわからないという方々へ。当店は東京・赤坂「一ツ木通り」（TBS会館前通り）の吉野屋（牛丼）の向かいの黒いビル，1Fと2Fです。最寄りの駅は地下鉄赤坂見附駅か赤坂駅です。

●ゲームコーナーフジ（東京）

★BOOWY-少年の『龍虎の拳2』（ミッキー）はタクマスタートです。IZA君，『カイザーナックル』と『ストⅡダッシュターボ』と『スパⅡ』（9月VER）と『餓狼伝説SP』を入荷して待ってます。　剣匠イザナムより

●PC巣鴨店（東京）

★『オーバートップ』／3′14″72／GKK-大場突風　★『デカスリート』(円盤投げ）／82.64m／K.K

●ICサービス砧＆狛江店（東京）

★9月中に『バーチャ3』入荷予定なので宜しく!『ダイナマイトベースボール』あります。

●ゲームプラザニューヨーク大船店（神奈川）

ゲームランドスターダスト本八幡店　千葉
千葉市川市八幡2-6-7アズマビル地下1階　☎0473-33-2077

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ラストブロンクス	1,166,252	MLV-DARZ	トミー使用 サバイバル
ラストブロンクス	1,155,412	ダイナマイト矢吹丈	ジョー使用 サバイバル
ラストブロンクス	1,027,701	ポピリタンCDI RZ-RR	ザイモク使用 サバイバル
ラストブロンクス	3′38″08	ポピリタンCDI RZ-RR	ザイモク使用 ALL

ガリバー熊谷店　埼玉
熊谷市筑波2-49-9フォーラム秋山ビル1F・B1　☎0485-21-7821

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイストーム（R-GRAY2）	15,140,450	もう少しです der.ONKEL	7面 3面ボーナス
ザ・キングオブファイター'96	583,900	アルティメット帝王	ALL 怒チーム
ザ・キングオブファイター'96	459,000	D.A.S.	ALL 中国チーム
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,801,900	ゆー介	ALL 美樹原　愛
デカスリート（やり投げ）	97.48m	A.J	

ゲームコンドル　パートII　静岡
静岡市鷹匠3町目1番13号　☎054-255-4363

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス外伝	12,035,110	ASD-TMY	
レイフォース	6,713,600	庶屁雅君	
ドンパチ Cタイプ	39,762,450	おれはスコアラーだ ASD	
レイストーム	6,0204,250	小西ガンバレEFG	R-GRAY 1
レイストーム	14,242,950	ASD-TMY	R-GRAY 2
ストリートファイターZERO2ALPHA	2,549,300	EFG	
スーパーパズルファイターIIX	398,800	EFG	
ときめきメモリアル対戦パズルだま	1,685,400	HiS	
マジカルドロップ2	3,369,364	ILK	

ギャレッソ津田沼　千葉
船橋市前原西2-15-16酒井ビル　☎0474-74-4761

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイストーム（R-GRAY1）	12,688,050	KMT	ALL
バトルガレッガ	13,653,630	KMT	ミヤモト ALL
バトルガレッガ	12,875,530	2Fのてーいん	ワイルドスネイル　ALL
セガラリーチャンピオンシップ	2′42″20	ぎるはま(爆)隊長	初級完走
セガラリーチャンピオンシップ	2′26″65	ぎるはま(爆)隊長	中級完走
セガラリーチャンピオンシップ	3′14″90	ぎるはま(爆)隊長	チャンピオンシップ完走
セクシーパロディウス（こいつ）	6,484,300	ZFC-FCM	ALL(連)付
★セクシーパロディウス（シューティングスター）	6,645,500	Ⓑ-SATSUMA	ALL
ゼビウス3D/G	6,971,470	KSR-JPT井上 やったよ亜美ちゃん	ALL　(連)
★スターブレード	2,334,400	Zn-T	ALL　(連)

プレイシティキャロット筑波学園店　茨城
つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイストーム（R-GRAY2）	14,175,050	YMN	ノーマル 8面
ブロップサイクル（上級）	12,265	NAE	ALL
デカスリート（円盤投げ）	82.14m	アナウメ	イギリス
D&D	1,116,308	Y	ファイター ALL

プレイシティキャロットアピア店　静岡
静岡市中吉田15-8　プラザアピア1F　☎054-263-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦国ブレード（ハガネ）	1,738,400	善之字元師	2-7　連付 ラス面突入
戦国ブレード（ユーニス）	1,816,900	Y³(連)	2-7　連付 ラスボス
戦国ブレード（翔丸）	1,260,000	まりん	2-4　連付 1週1ミス
レイストーム（R・GRAY-2）	10,200,500	ASD-TMY	6面ボスで死
レイストーム（R・GRAY-1）	6,401,950	参考記録	6ボス
セクシーパロディウス（マンボウ）	1,305,100	もりいち	オート　連付 スペシャル面
ねらってチュー	259,870	あいだでチュー♡	1C　ALL
ブロップサイクル（上級）	16,730	FUN	14、7、6、38　残
ガンブレードN.Y	57,148	FBI	スコアモード
ストリートファイターZERO2 ALPHA	2,554,800	Y³(連)	ナッシュ使用 サバイバル

八千代プレイランドカーニバル　千葉
八千代市八千代台東1-6-17八千代コパボウル1F　☎0474-85-2235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターグラディエイター	4′36″23	9MH	ALL ゴア
スターグラディエイター	3′29″38	480ジェム	ALL ジューン
スターグラディエイター	3′45″58	とりあたま	ALL ゼルキン
スターグラディエイター	3′43″92	オヤジ	ALL ヒルシュタイン
スターグラディエイター	4′52″30	ゲーハー	ALL カッパ

トミームナコ　群馬
高崎市本町3-69　☎0273-25-2906

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キングオブファイター'96	951,900	SnRun-y	ALL
バトルガレッガ	13,571,340	ATF-KEN	ALL 4号機
バトルガレッガ	14,689,830	ECM-SSI-S.I	ALL　(連) ボーナム
★豪血寺一族（キース）	2,076,000	ATF-Ⓓ	ALL　(連)
★豪血寺一族（才蔵）	1,562,600	ATF-Ⓓ	ALL　(連)
★パズルボブル	59,568,110	SOLID-S.S	ALL
★鉄拳2　VerB（レイ・ウーロン）	1′18″68	ATF-Ⓓ	ALL　(連)(必) (予)48秒
19XX（震電）	12,589,800	NEG	ALL　(連)
19XX（ライトニング）	16,602,300	SnRun-y	ALL　(連)
デカスリート（砲丸投げ）	26.11m	TAM	イギリス人 改造無し

アイリン夢空間　岐阜
本巣郡穂積町稲里大西635　☎058-327-0218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイストーム（R-GRAY2）	14,477,550	んちゃ！アラレだよ	8面
レイストーム（R-GRAY1）	4,056,900	☆CAT'S-ゆきちゃん	6面
バトルガレッガ	13,607,180	☆CAT'S-マサル	ALL ガイン
バトルガレッガ	12,544,530	☆CAT'S-きみちゃん	ALL チッタ
バトルガレッガ	14,578,290	NAL	ALL ボーンナム
ストリートファイターZERO2（リュウ）	3,237,800	T.BALANCE	ALL(連)(必)
ストリートファイターZERO2 ALPHA	2,157,700	☆CAT'S-きみちゃん	ALL春麗サバイバルモード
ストリートファイターZERO2 ALPHA	ドラマティックALL	オリジナルコンボばっかり使いっぱなし	リュウとベガ

ゲームコーナー　ヤングパレス　千葉
鴨川市横渚　884-6　☎04709-3-6431

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キングオブファイター'96	571,600	MGN-NAD	ALL　庵. クラ. マチュ
ソウルエッジVer.II	3′52″36	HARD-TORA	ALL
バトルガレッガ	11,677,780	MGN-NAD	ALL ミヤモト
バトルガレッガ	9,432,930	あべちょ	ALL G・バット
戦国ブレード（こより）	1,478,600	ASS-ニッシー西 運よけいっぱい	2-5　(連)
出たな　ツインビー	3,191,900	HARD-UKY	2-4　(連)
ファイナル　ファイト		復活した名作!! 遊びに来て下さい	(連)(必)(金)
天地を喰らう		by 店長	(連)
★ハイパーアスリート（ハンマー投げ）	111.28m	BBB	ALL

モンテカルロ　群馬
高崎市中紺屋町11　☎0273-23-2361

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイストーム（R.G-1）	7,224,650	殴	ALL 5機設定
ザ・キングオブファイター'96	835,200	Sn Run-y	ALL
ニンジャマスターズ	2′25″73	FAG フライング♡	ALL P×10カムイ
サイキックフォース	9′53″40	FAG　イヤなことがあっても？	ALL 3本設定ウォン
アルペンレーサー（中級、T・T）	1′37″529	通りすがりの自称スコアラー	100％通過
セクシーパロディウス（マンボ）	2,071,300	D40 本当はイワン使い	ALL

ゲームブルース　岐阜
大垣市高屋町1丁目43番地　第1ビル1階　☎0584-82-6196

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	541,700	KAZ	ALL
ストリートファイターZEOR2（リュウ）	2,050,900	TKG	ALL
スーパーパズルファイターIIX	313,750	通りすがり(有)	虹野沙希 ALL
メタルスラッグ	2,043,240	CAT'G×G・W (常)リュコスとサウナ	
パニッシャー	8,223,700	ダイモス＆ソニアおてんば娘＆アトラス	1P　ALL
サンダードラゴン2	949,600	AYM	2P 4ボスまで
レイストーム		入荷中	
天地を喰らう2		超大復活です	
エレベーターアクションリターンズ		その名の通りリターンズ	
ストリートファイターALPHA2		入荷予定もとい入荷超一一決定です。	

ゲームイントーヨコ北越谷店　埼玉
越谷市大沢3-6-12　☎0489-79-4320

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★マジカルドロップ　2（ストーリーモード）	4,382,282	ZAC-Rister	ストレングス使用　ALL
ストリートファイターZERO2（ザンギエフ使用）	2,171,300	佐藤寛昭	ALL　パーフェクト×6
★ゲーム天国（プーペラ）	36,022,870	ZAC-Rister	(連)　ALL 残0
クォース 協力プレイ	5,354,130	GEKI(ぷ)(ぬ)&NAI	9周目7-7 B28044
アルゴスの戦士	8,721,730	AZU-RVF-H.S	ALL

アップル（ママ・トップ）　静岡
静岡市竜南1丁目1番54号　☎054-248-7700

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターズZERO2	1,761,900	SC	ソドム
ニンジャマスターズ	8′37″32	SFN	1コイン　ALL らん丸
ラストブロンクス	2′23″38	AKI	NAGI
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	501,700	YOJ	テリー　マイ ケンスウ
ブロップサイクル	7,285　PTS	S・H	ポイント　アタック
ワイディング　ヒート	2′39″743	ZZZ	シビック 上級　T・A
サイドバイサイド	3′40″93	MRJ	弩級　NSX（MT）
デカスリート（100m走）	9″37	SIN-T	リー・ホァン
デカスリート	12,682	MYM	USA
バーチャロン	2′29″39	DIO	ライデン

Y・Pエンゼル　岐阜
多治見市本町　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO2	1,707,000	JFK	リュウ使用
パズルボブル2X（ひとりでパズル）	11,062,740	ういろう会の(影)	へへ、ぬいたろ？
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	621,900	COP	クラーク・べに丸・いおり
パルスター	1,187,570	JFK	ALL　残2機
D&D2	2,729,086	（株）M・I	ALL　エルフ使用
ウルフファング（ALL　EASY）	288,520	KNIGHT	4面　青龍
子育てクイズマイエンジェル（ソロ）	2才	ABS	

★夏から秋にかけての新作続々入荷中です。対戦台を多数設置しておりますので対戦プレイの好きな人はぜひ御来店を。ブラッド＝ピッド似の店員・つっちーが待ってまーす。

●ギャレッソ津田沼店（千葉）

★次号分より当店の姉妹店ギャレッソ新宿と合同集計をすることになりました。今後ともよろしくお願いいたします。

●ゲームランドスターダスト本八幡店（千葉）

★今月から掲載させていただくことになりました。当店は昨年できたばかりでとてもキレイ。新作ゲームも続々入荷予定があります。もちろんオール50円でPLAYできます（UFOキャッチャーは100円ですが）。ゲーム好きの人からスコアラーの人まで遊べるゲーム・センターです。みなさん御来店ください。

●モンテカルロ（群馬）

★夏休み中はあちこちから遊びに来ていただいてありがとうございました。ハイスコア，対戦とも力を入れておりますので，これからもどうぞよろしくお願いします。

●オレンジペコ（愛知）

★当店では女性のお客様及び学生のお客様が多い時間は禁煙タイムを設けてあります。平

○○○CHALLENGE! HIGH SCORE!○○○

ゲームプラザ　イエローハット　愛知

名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-453-5857

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダートダッシュ	4′17″00	CGZ	完走激ムズMT SNOW
プロップサイクル(ストーリー)	17,945	FGM-UKA	ALLパーフェクト
ロジックプロ	21,528	KAW	10面
デカスリート(円盤投げ)	82.29m	HOM-"TMR"たこまる	ロシア人てきとう
スーパーパズルファイターIIX	432,560	ゴミ袋愛好会もそ…	ALL(連)無 LD乱入無し
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	669,900	SDR-えくすたあ	ALLチン・庵・クラウザー
ストリートファイターZERO2 ALPHA	2,814,900	L.	ALL　ガイ サバイバル
アルペンサーファー		だれぞやらんか？クソっぽくて不人気	申請皆無
レイストーム		クリアする気のある人材募集中、穴場	申請者全く0

プレイシティキャロット納屋橋　愛知

名古屋市中区栄1-2-6　名宝会館B1F　☎052-204-0237

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイストーム(R-GRAY1)	7,196,250	バイト引退記念 SOLID-S.S	6面
戦国ブレード(ユーニス)	1,477,100	JR.	2-5
アルペンサーファー(旗門あり)	1′40″830	マジカル頭脳パワー3バカ娘	上級　T.T パーフェクト
プロップサイクル	14,765	ZIP	ALL
ダートダッシュ	4′16″90	CGZ	激ムズ　MT SNOWから
デカスリート(槍投げ)	95.98m	D.K.	イギリス人
コスモギャング・ザ・ビデオ	8,305,420	沢田まゆ命！1DO1	R-29
エメラルディア	4,884,371	Macco	Lv125 上級スタート
ソウルエッジVer.II	5′55″19	KKK まだいける	ジーク
ソウルエッジVer.II	4′35″39	END めざせ3分台	ジーク

オレンジペコ　愛知

名古屋市昭和区集人町8-14　☎052-836-3072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイストーム(R-GRAY2)	13,696,400	NPA-LAC-HERO	6面
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	461,800	Ⓩ	ALLチョイ レオナチャン
スーパーパズルファイターIIX	513,900	F.K-モリンヴァ[よ]	ALL(連) デビロット
バブルメモリーズ(ストーリーモード)	31,000,000	NBLA-AGGS-DOHⓈ	ALL 弱虫者
★マジカルドロップ2(ひらめきモード)	78,600	50万円？何それ？食べ物ですか（笑）	かんたんALLⓅ
ロジックプロ	31,398		ALL
ハイパーアスリート(走り高跳び)	2.87m	NPA-LAC-HERO	GBR
デカスリート(100m走)	9″20	RTO	フランス人
デカスリート(1500m走)	3′16″70	HQM-変な奴教徒"TMR"たこまる	ロシア人　兄全1人プレイ
子育てクイズ マイエンジェル	1コイン22才まで	バイオリズム最高Ⓩ&伝説の子作大王Ⓣ	

サンテック新瑞橋店　愛知

名古屋市瑞穂区洲山町2-30-2　ロイヤル山田ビル　☎052-851-0621

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロジックプロ	36,376	パズラー&ニコリガ愛読書？のTKB	ローマF ノーミス
レイストーム(R-GRAY1)	7,803,650	CHT-MUR[て]	STAGE6
レイストーム(R-GRAY2)	8,262,250	みい	STAGE6
スターグラディエイター	4′28″17	クエスト・フォー・フェイム	ALL ゲレルト
スターグラディエイター	4′23″51	クエスト・フォー・フェイム	ALLビルシュタイン
スターグラディエイター	5′10″34	クエスト・フォー・フェイム	ALL カッパ
スターグラディエイター	5′36″06	ムチ打ちバサラ	ALL ベクター
マジカルドロップ2(ストーリーモード)	369,490	クエスト・フォー・フェイム	ALLマジシャン使用
デカスリート(円盤投げ)	82.10m	HQM-"TMR"たこまる	ロシア人
ハチャメチャファイター	18,448,480	NBLA-AGGS-DOHⓈ	ST6 下手くそ君(連)

ゲームランドプラス1&ゆき　愛知

小牧市中央1-277　☎0568-41-0637

タイトル	スコア	スコアラー	備考
D&D2	4,288,140	PHGSY-NOZ	ALLシーフあと10万は出る
D&D2	3,812,340	PHGSY-青酸カリ2号	ALL クレリック
デカスリート(100m走)	9″13	MAP	中国
デカスリート(400m走)	40″62	IML-MAD(た)	ロシア　また来て下さい。
デカスリート(槍投げ)	97.49m	PHGSY-青酸カリ2号	ロシア
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	588,000	PHGSY-青酸カリ2号	ALL エディット
ラストブロンクス	3′11″60	PHGSY-NOZ	ALL
ガイアポリス(プリンス)	7,974	SAT改め早乙女"YMI"	ALL
アウトゾーン	9,999,999＋α	PHGSY-LAY	6-7
レイフォース	4,864,100	RAY	ALL　念願の初クリア！

ゲームセンター・ニュースター　三重

津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
D&D2	4,347,220	YOK	ALLシーフ 4分×13
デカスリート(走り幅跳び)	9.50m	SKM-地上絵(委)	ドイツ使用
ロジック・プロ	33,816	SKM-地上絵(委)	ALL
レイストーム(R-GRAY2)	10,069,000	CAT	6面ボス
ロックマン2(ストーリー3)	441,100	GEK	ALL デューオ使用
バトルガレッガ	9,092,190	参考からあげ松井君	ALL ゴールデンバット
パズルDEポン	12,828,003	KEN	ALL
ザ・キングオブファイター'96	571,400	GEK	ALL 軍人チーム
スターグラディエイター	5′05″30	MUG	ALL リムガル
キャプテンコマンドー(4人同時、合計)	347,590	①ナスカ　②長瀬 ③SS.　④DAN	ALL

GAME'S　DRAGON　京都

京都市上京区千本通下立売下る小山町888ドルスII1F　☎075-822-3017

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイストーム(R-GRAY2)	13,131,500	SU	8面
ダイナマイト刑事	1コインクリア	⑩	1人設定
ストリートファイターZERO2(ケン)	3,060,600	MNR-DIL	クリア(連)(同) P×15
ストリートファイターZERO2(ゴウキ)	2,605,700	MNR-DIL	クリア(連)(同) P×12
ストリートファイターZERO2(アドン)	3,072,200	MNR-DIL	クリア(連)(同) 95×1
ストリートファイターZERO2　ALPHA(ケン)	3,264,200	MNR-DIL	クリア(連) サバイバル
ストリートファイターZERO2　ALPHA(豪鬼)	3,109,300	MNR-DIL	クリア(連) サバイバル
ストリートファイターZERO2　ALPHA(リュウ)	2,902,500	MNR-DIL	クリア(連) サバイバル
ストリートファイターZERO2　ALPHA(さくら)	2,806,700	アルファは1時間位しかやっていません	クリア(連) サバイバル

ゲームセンターシャトー　京都

京都市中京区西ノ京円町3　☎075-462-1330

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーパズルファイターIIX（イージー）	158,130	雪成　めい	1coinALL デビロット使用
スーパーパズルファイターIIX（ノーマル）	433,460	雪成　めい	1coinALL ドノヴァン使用
スーパーパズルファイターIIX（ハード）	417,050	雪成　めい	1coinALL ドノヴァン使用
スティールガンナーII(クリフ)	273,180	雪成　めい	1coinALL 81.9%
エイリアンvsプレデター（ウォーリアー）	2,911,300	EDF司令	1coinラスボス前(連)付き
ステークスウィナー	132390万円　13勝	私の朝はいつもケロッグコーンフロスト	1coinALL ゼロファイター
アウトフォクシーズ	11,286,000	十六夜（イザヨイ）うおんちゅっ	1coinALL ジョン・スミス

GAME'S　WiLL　京都

京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターグラディエイター	2′27″06	L2A-大明神♥	ALL(同) ビルシュタイン
スターグラディエイター	2′39″00	ナースエンジェル大明神SOS	ALL(同) カッパ
ジェットウェーブ(NOVICE)	1′29″993	WZH	ALL　初級 ハードタイプ
ジェットウェーブ(EXPERT)	1′56″778	WZH	ALL　中級 ハードタイプ
ジェットウェーブ(PRO)	1′31″866	WZH	ALL　上級 ハードタイプ
プロップサイクル(上級)	18,050	酒大臣	ALL
パックマンオリジナル	406,600	佐上ジュン(大)	ALL あと1匹
バトルガレッガ	13,067,650	仮免許もらいました KGM-AFO	ALL　残1 ゴールデンバット
バトルガレッガ	13,568,900	QQQ	ALL　残1 ミヤモト
★ストリートファイターZERO(ローズ)	3,990,700	L2A-GYO♥	ALL(連)(必)

GAME'S　MILK　京都

宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイストーム	12,813,150	R.	7面ボス
バトルガレッガ	12,787,060	GSK	ALL ミヤモト
19XX(ライトニング)	16,250,800	JOF	ALL　・
バーチャストライカー	22	N・Y	ブラジル
バーチャロン	2′42″16	END	ライデン
ラストブロンクス	2′48″90	ASH	クロサワ
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	591,000	AIB	いおり・チン・マチュア
バルキューブ	1,506,080	TNF	レベル36
デカスリート(槍投げ)	97m58	UAG	
デカスリート(1500m走)	3′15″30	UAG	

日PM3:00～PM6:00　土，日PM12:30～PM6:00です。今月のレトロコーナーは，『イメージファイト』，『Mr.五右衛門』，『グリーンベレー』，『ワルキューレの伝説』，『サンダークロスII』，『グラディウスII』です。

●TILT堺東（大阪）

★今月集計分より参加させていただきます。現在当店では，『ドラゴンセイバー』，『空牙』，『サーカスチャーリー』，『エスケイプキッズ』，『くにお君』などが稼働中，近日中に対戦格闘ゲームにシンクロ連射をとりつける予定です。

●アミューズメントZiZZ大竹駅前店（広島）

★XRX-いしはらくん氏，CRS' サンモール氏，御来店ありがとうございました。シューティングは『蒼穹紅蓮隊』，『レイストーム』，『バトルガレッガ』が50円です。

アミューズメントスペース　フジ　大阪

大阪市北区天神橋4-10-8　☎06-356-3933

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロックマン2(ストーリー1)	1,053,100	咆哮野郎ーまJU	ALL(連) フォルテ
ロックマン2(ストーリー2)	811,000	次回　本気	ALL(連)
ロックマン2(ストーリー3)	949,900	次回　本鬼？	ALL(連)
レイストーム(R-GRAY・1)	10,790,000	Legion-ホエホエ君	ALL 残×0
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	772,600	大谷　浩司（自称格闘ゲーム指導員）	ALL エデュット
プロップサイクル(初級)	8,110	設定5で2000枚落ちくらった(ぬ)	ALL 81秒
ストリートファイターZERO2(リュウ)	3,221,500	タカシマンエロガキ(157)	ALL(連) 来店あんがと
ストリートファイターZERO2(さくら)	2,522,900	大谷　浩司（バイト　1周年）	ALL(連)
デカスリート(1500m走)	3′17″45	日柘大船 ピンクパンサー	USA
★ソニックウィングス3	5,226,300	PPR-NGM	ALL真尾(連) たけ子×1

PLAY　CITY　NASA　大阪

大阪市住吉区山之内3-3-5　☎06-694-4909

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★セクシーパロディウス(イワン)	6,723,700	AXIOM-H.Y(奈)	ALL(連)付 1周204万
★レジオネア	3,352,400	AXIOM-DEN	ALL (連)(必)付
サイキックフォースEX	2′48″36	一般人	ALL

タイトーイン002スタジアム　大阪

豊中市玉井町1-1-36ライオンズマンション102号　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	522,100	でかくてごっついのだいすき（DGD）	クリア
バトルガレッガ	14,620,490	さっさんメシK.N(ど)	クリア ミヤモト
バトルガレッガ	11,558,610	全キャラクリア申請の第一歩	クリア ボーンナム
バトルガレッガ	11,277,740	だい2ほ	クリア ガイン
バトルガレッガ	9,680,240	福井君来店ありがとうby常連一同より	クリア グラスホッパー
ナムコクラシックコレクションVol.1(ゼビウス)	4,966,120	KTR-BOSTON	EX.3クリア　アレンジ
鉄拳2バージョンβ(ワン・ジンレイ)	1′32″58	WILLARO 早く3だせや！	クリア
チャリオット	4,739,100	さっさんの金全部よこせやK.N(ど)	クリア(連)
戦国ブレード(アイン)	210,200	福里君来店ありがとう！さけばないでネ	1面終了時(連)
チャリオット	1ゲーム中大コイン×4	CYCLONE-KIW	クリア(連)(連) 1246面

タウンスポットプレイランド　大阪

茨木市中津町4-3　☎0726-37-5311

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワイディングヒート	1′46″955	超激辛	完走
ストリートパズルファイターIIX	542,840	MZ神ーZII(か)	クリア ゴウキ
ストリートファイターZERO2ALPHA	3,343,700	SIN	ALLケンサバイバル
アルペンレーサー	1′25″074	AYK	初級　ALL 1位
プロップサイクル(初級)	7,865	STGーえじま	残77
餓狼伝説スペシャル(ダック・キング)	2,161,900	目指せALL(パ)	ALL P×4おち
ワイディングヒート	1′45″197	超甘党	完走
ストリートファイターZERO2(アドン)	2,207,100	H.Y	ALL
トキメキキャラバン	4会場	来年は全会場	目指せALL(パ)
LDの数	150	GYO氏にあとちょっと。	ごめんなさいシャレです。

マンモス城インベーダーハウス　大阪

高槻市北園町18-14　☎0726-82-4323

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デカスリート(100m走)	8″97	GEKi[ぶ](ぬ)	アメリカ
デカスリート(400m走)	41″22	びしばしちゃん[ぶ](ぬ)	アメリカ
デカスリート(デカスロン)	13,171	他は一般人にまけました(ぬ)	アメリカ 以上(連)(改)なし
ストリートファイターZERO2ALPHA	3,519,600	400万くらい出る	ALLサバイバル3本落ちさくら
ロックマン2(ストリー2)	599,700	あなうめくん	ALL ブルース
バトルガレッガ	12,210,840	IGU	ALL ミヤモト
レイストーム(R-GRAY2)	12,969,200	IGU	7面ボス
JuJu伝説	309,850	ばや兄[よ]	ALL　残5 穴ウメ

プレイシティチャレンジャー　大阪

守口市土居町8番11号　☎06-994-7476

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイストーム(R-GRAY2)	5,796,000	NOY	5面まで
レイストーム(R-GRAY1)	5,795,250	F.T	6面まで
ロジックプロ	23,780	スーちゃん	F-4まで
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	720,200	T.E	クラーク・庵・舞　ALL
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	605,000	S♡W	庵・マチュア チョイALL
ロックマン2(ストーリー2)	449,000	S♡W	ブルース使用 ALL
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま(根性)	1,759,500	前田有奈紀	虹野使用 ALL
デカスリート(110mハードル)	12′19″	G.M	ドイツ使用

TiLT堺東　大阪
堺市中瓦町2-3-12　☎0722-24-6808

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO2ALPHA	1,931,800	αの人	ケン ALL
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	532,900	RAE	ALL
レイストーム（R-GRAY1）	2,266,050	AMI　F6	ステージ4
サイキックフォースEX	3′30″60	MIY	ソニア ALL
D&D2	3,179,777	プレシア	シーフ ALL
ストリートファイターZERO2（ナッシュ）	1,539,500	中尉	ALL
ヴァンパイアハンター（フェリシア）	1,408,200	中尉	ALL
アルペンレーサー（初級・レース）	1′27″637	K・A（スプリント）	ALL
ソウルエッジVer.II	5′02″83	MIY	ファン ALL
空牙（セイレーン）	1,033,690	空牙の人	連付 1-6

プレイシティキャロット島大前店　島根
松江市西川津町1147-5　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
プロップサイクル（ストーリー）	15,580	祐	ALL
ストリートファイターZERO2ALPHA	2,476,200	山根	サバイバルモード（ダン）ALL
タイムクライシス（ストーリーモード）	11′45″35	FEN	ALLスキルポイント9
ヴァンパイアハンター（フェリシア）	2,157,600	DUO	ALL 5本設定
エイリアンVSプレデター（P.ウォリアー）	4,176,700	FZR	ALL
ストリートファイターZERO2（ダン）	2,368,400	山根	ALL
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	363,800	MAD	ALL
アルペンサーファー（フリーモード）	1′34″918	EBI	上級1cALL

アミューズメントスペース　ビッグウェーヴ　高知
高知市曙町1-8-25　寿ビル1F西　☎0888-43-3433

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デカスリート（100m走）	9″28	TW1	エレン
首領峰（タイプA）	55,447,050	ブータオ愛読者	ALL　残0 (連)
ストリートファイターZERO2（ロレント）	2,279,900	枯葉剤	ALL
★スーパーパズルファイターIIX	592,330	LAOS一長田仙人	ALL ゴウキ
スーパーパズルファイターIIX	503,270	LAOS一長田仙人	ALL デビロット
スーパーパズルファイターIIX	479,510	デビロットでねえー LAOS一長田仙人	ALL リュウ
スーパーパズルファイターIIX	334,330	ダンでハードクリア 穴うめに使ってやー	ALL ダン　ハード

ゲームスペース姫路店＆G/HJOY　兵庫
姫路市駅前町246番地　神友ビル2F　☎0792-82-4256

タイトル	スコア	スコアラー	備考
セクシーパロディウス（こいつ）	6,359,100	SUR一天馬(犯)	ALL　(連)付き
ナムコクラシックコレクションVOL.1（マッピー）	3,094,800	かなり忘れてました SUR-DKS(犯)	ALLアレンジ クリアしただけ
ナムコクラシックコレクションVOL.1（マッピー）	500,770	もっと忘れてました SUR-DKS(犯)	全23面クリア 残1オリジナル
バトルガレッガ	11,219,890	XRX-いしはらくん(け)	ALL　ミヤモト 来店ありがとう
戦国ブレード（ハガネ）	1,158,200	D-F・E・M	2周目3面 (連)付き
戦国ブレード（アイン）	1,269,100	D-F・E・M	2周目3面 (連)付き
戦国ブレード（ユーニス）	1,066,900	D-F・E・M	2周目2面 (連)付き
マジカルドロップ2	484,332	HIR	スター使用 9人目
D&D2	3,198,545	ネコ	ALL　エルフ LEVELIO
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	533,800	遊び屋　DAI藤原	ALL　イオリン クリークテリー

ゲームプラザミッキー　広島
広島市南区的場町1-7-2　☎082-262-5189

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	662,800	りゅーねん	ALL
パズルファイターIIX	400,800	UNI	ALL ケン
マジカルドロップ2（ストーリー）	269,016	マジドロ兄ちゃん	マジシャン

モンキーハウス本館　福岡
福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★バルキューブ	3,906,150	MLK	LV80
ロジックプロ	42,784	G.M.C.げえむのごんちゃん	ALL
★ロックマン2（ストーリー3）	1,059,500	G.M.C.げえむのごんちゃん	ALL フォルテ使用
★スターグラディエイター	1′50″85	G.M.C.T・H	ALL ジューン
まうすけのオジャマざわーるど	20′11″63	G.M.C.R-I	ロンリー
まうすけのオジャマざわーるど	201,260	(ち)	8面 ストーリー
三刻志	354,700	バカな人	ALL 練習
三刻志	743,600	アホな人	8面 実戦
ロックマン2（ストーリー1）	688,500	ストーリー集計希望な人	ALL フォルテ使用

ゲームセンターピノキオ　兵庫
明石市本町1-1-26　☎078-917-5685

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	602,000	あなご	ALL 中国チーム
スターグラディエイター	4′21″71	みな	ALL ガモフ
D&D2	4,337,854	KTK	ALLファイター 参考記録

オキモト　広島
広島市西区南観音3-15-3　☎082-292-1473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	1,029,900	DOI	ALLクラク アンデーテリ
ストリートファイターZERO2ALPHA	1,160,000	G	ALL サバイバル
ストリートファイターZERO2（春麗）	1,936,300	H・O	ALL
ストリートファイターZERO2（元）	1,330,200	N・N	ALL
ストリートファイターZERO2（バーディー）	1,434,200	玉	ALL
ストリートファイターZERO2（ガイ）	1,464,500	玉	ALL
ストリートファイターZERO2（ゴウキ）	1,565,100	玉	ALL
ときめきメモリアルぱずるだま（根性モード）	1,482,000	しげ	詩識
ぷろっけん	1,199,000	X	
リーサルエンフォーサースII	10,276	E・S	

高宮ラッキーゲームセンター　福岡
福岡市南区高宮1-6-11　☎092-524-6557

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ラストブロンクス（クロサワ）	1′49″58	今夜のKAZ	1CALL
スターグラディエイター（ゲレルト）	3′23″13	荒神様一MOG一(も)	1CALL
スターグラディエイター（ガモフ）	5′17″51	HON 本ちゃんです。	1CALL
サイキックフォース（ウォン）	4′24″66	K.S-W	1CALL
デカスリート（イギリス）	12,953	GAW	1CALL TOTAL
デカスリート（走り高跳び）	2.60m	UME	独
デカスリート（棒高跳び）	6.30m	GAW	英
デカスリート（400m走）	41″55	XYZ	英
デカスリート（槍投げ）	97.54m	GAW	ロ
デカスリート（1500m走）	3′22″37	UME	独

扇ケ丘レジャーセンター　石川
石川郡野口市町高橋町86-2　☎0762-46-6406

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターグラディエイター	2′24″40	M.T	ALL　(連)(必) ガモフ
スターグラディエイター	2′16″03	貧乳希望	ALL　(連)(必) ジューン
★ストリートファイターZERO2（リュウ）	3,632,800	T.Clue-ISD	ALL　(連)(必) オール(ハ)
★ストリートファイターZERO2（ケン）	3,515,700	T.Clue-ISD	ALL　(連)(必) P×19
★ストリートファイターZERO2（ダン）	3,034,200	T.Clue-ISD	ALL　(連)(必) P×15
ラストブロンクス	4,404,815	ちぃ〜くる〜じょ〜じ(社)	ALLサバイバル じょ〜
ロジックプロ	65,302	GOR-TRN	ALL ローマ

アミューズメント　ZiZZ大竹駅前店　広島
大竹市新町1-2-3　大竹ニチエービル1F　☎08275-3-5994

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイストーム（R-GRAY2）	12,801,150	CRS一サンモール	7面ボス
マジカルドロップ2（ひたすらモード）	5,232,536	Y.T	かんたんスタート　L50
マジカルドロップ2（ストーリーモード）	826,754	ポテ吉FC-YUN	マジシャン使用
D&D2	3,436,556	ドライモン	ALLファイター 宝64隠15
D&D2	2,825,020	ドライモン	ALLマジックユーザー 宝44隠7
バトルガレッガ	11,863,370	XRX一いしはらくん	ALLミヤモト 残×1
バトルガレッガ	9,559,870	FBI	ALLワイルドスネイル 残×0
バトルガレッガ	6,362,300	KEI	7面中ボス グラスホッパー
レイストーム（R-GRAY1）	4,567,100	YUN　穴うめ スコア募集	6面
パズルボブル2	80,176,420	YUN　更に穴うめ	ALLひとり でパズル

サブカルチュア　福岡
筑紫野市二日市宮田町581-6　黒崎ビル　☎092-922-9010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★レイストーム（R-GRAY2）	19,082,500	あと15日早けりゃね…負け犬の遠吠え	ALL　終了 おいてかれた
レイストーム（R-GRAY1）	7,918,500	ランテイド	ICラスボス
ロックマン2（ストーリー2）	717,800	マーダーコアラ局長	ALL ブルース使用
ロックマン2（ストーリー3）	933,000	G・M・C げえむのごんちゃん	ALL フォルテ使用
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	691,500	マーダーコアラ局長	ALLエデット P×26

ゲームスポットパスカル　岡山
岡山市大福134　☎086-282-6667

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーパズルファイターIIX	511,080	D.S.K-BAD	ALL 豪鬼
ラストブロンクス	2′19″58	LBN	ALL　ナギ
ストリートファイターZERO2（ケン）	2,960,000	ZZZ	ALL P×14
ストリートファイターZERO2（リュウ）	2,697,800	ZZZ	ALL P×11
タイムクライシス（ストーリーモード）	11′04″25	ZZZ	ALL
D&D2（2P同時）	5,037,690	小林とあっくん	ALL
シークレットエイジェント	1,115,600	SAN(ふ)	ALL　(連)

アミューズメントスクウェアカサブランカ　香川
高松市亀井町10-15　☎0878-33-3375

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターZERO2（バーディー）	2,806,700	GDS-ATC-まさし	ALL(連)(同) P×12
スーパーストリートファイターII（T・ホーク）	2,009,100	問題発言の人	ALL(連) P×22シメ2
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	720,800	あずましじょう	ALLクラウザーテリー庵
ロックマン2（ストーリー3）	509,400	SNY	ALLⓅ ブルース使用
ストリートファイターZERO2ALPHA	3,151,400	東京逃亡予定の人（未定）	ALLサバイバル（ケン）

青木玩具　長崎
島原市弁天町7080-1　☎0957-63-2344

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	442,200	GET-K・F	ALL 龍虎4-U
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	621,600	M.U	ALL
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	613,500	BEE	ALL
スターグラディエイター	6′31″41	GET-K・F	ジェーン ALL
スターグラディエイター	9′04″58	GET-K・F	ALL
スターグラディエイター	8′09″54	GET-TPO	ベクター ALL
ストリートファイターZERO2（さくら）	1,240,700	TJN氏おめでとうございます。	ALL

イーストランドファミリーガーデン　岡山
津山市川崎147　イーストランド別館　☎0868-26-2527

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターグラディエイター	3′57″68	KAG三厳	ALL カッパ
スターグラディエイター	5′30″17	KAG三厳	ALLゴア 真エンド
スターグラディエイター	4′09″85	KAG三厳	ALLガモフ 偽エンド
スターグラディエイター	7′28″58	といちや	ALLハヤト エセエンド
レイストーム（R.GRAY1）	5,142,500	KAG三厳	1コイン7面
ロックマン2（ストーリー1）	497,000	MIT 6′22″85	ALL　0 無 フォルテ
ロックマン2（ストーリー2）	446,600	MIT 4′54″81	ALL　0 倒 デューオ
ロックマン2（ストーリー3）	492,000	MIT 5′26″86	ALL　0 無 フォルテ
ストリートファイターZERO2（リュウ）	2,088,600	Thomas	ALL 国内版
ストリートファイターALPHA2（アクマ）	1,871,700	Thomas	ALL 海外版

チャレンジバンバン　愛媛
松山市道後樋又4-28　☎089-924-5583

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	606,100	★一暗黒龍	ALLIC
ストリーファイターZERO2ALPHA（サバイバルモード）	2,542,600	MASA!	ALL バーディー
サイキックフォースEX（ソニア）	2′30″20	たけシードカメン	ALL
バトルガレッガ	13,692,340	K.M	ALL　ミヤモト
バトルガレッガ	12,730,910	鉄拳珍味	ALL　ボーンナム
バトルガレッガ	11,804,700	LXSVII	ALL　ワイルドスネイル
デカスリート（100m走）	9″00	★一紫龍	
スターグラディエイター（サターン）	2′25″37	G・M・C・T・H	ALL
スターグラディエーター（リムガル）	2′27″88	G・M・C・T・H	ALL
スターグラディエーター（ゴア）	2′42″54	G・M・C・T・H	ALL

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎市神宮2-1-30　プラザビル　1F　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	546,800	ベロボーマン　レオ	1コイン ALL
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	436,800	MGF-Zin	1コイン ALL
デカスリート（400m走）	41″76	MGF-KOB	
デカスリート（走り幅跳び）	9.51m	MGF-KOB	
デカスリート（砲丸投げ）	25.51m	KG	
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,448,900	高見公人	IC　ALL 虹野使用

皆様に親しまれて15年!15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。　EYE-NET情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。（下記参照）

アイレム
イメージファイト 10K
迷宮島・妖獣伝 各5K
アールタイプ 10K
〃 〃 レオ 15K
ビジランテ・大工の源さん 各3K
サンダーブラスター 10K
ロードランナーⅠ・Ⅳ 各28K
ロードランナーⅡ・Ⅲ 各18K
スペランカー 12K
スパルタンX 8K
四川省 3K
フック 12K

SNK
カイロスの館 3K
名人戦 3K
ネオジオ業務用
MV-1 基板（FM音源）18K
業務用カセット竜虎の拳Ⅱ・サムスピ・ガロウSP・スーパースパイ・WHⅡ・ゴーストパイロット各2K
F，H，ダイナマイト・WHⅡJET・ガンガン行進曲・ガロウⅢ 3パワースパイカー2・ダブルドラゴン・WHパーフェクト 各3K

カプコン
クイズ三国誌・殿様の野望 各2K
1942 8K
1943 12K
サイドアーム・虎への道 各 8K
ストリートファイター 18K
SF-Ⅱ ダッシュ 6K
〃 ターボ 8K
天地を喰らう 25K
バース 20K
キャプテンコマンド 15K
キングofドラゴン 12K
ガンスモーク 38K
エグゼドエグゼス 38K
エリア 88 28K
チキチキボーイ 25K
ヴァンパイアハンター 特価
エイリアンVSプレデター特価
SF ゼロ 特価
CPⅡ 各種 大特価

TOA PLAN
ゴークス（レバー対応） 2K
ドギューン 10K
達人 4K
達人王 10K

コナミ
ヘクシオン・クォース 各3K
パンクショット 3K
新入社員とおる君 10K
ストラテージX 25K
グラディウス（電源H付） 35K
〃 〃 Ⅱ 35K
〃 〃 Ⅲ 25K
スーパー亀忍者（TMNT） 8K
スクランブル 18K
ファイナライザ・プーヤン(c)各8K
パロディウスだ 6K
出たなツインビー 10K
すすめ対戦ぱずる玉 25K
極パロ、ツインビーヤッホー、対戦ぱずる玉 ロムボード 各1K
サラマンダ2 ロムボード 2K

ジャレコ
プラスアルファ 28K
セイントドラゴン 10K
スーチーパイⅡ （ROM） 2K
P-47エイシス（ROM） 2K
湾岸戦争 （ROM） 2K
ゲーム天国 （ROM） 3K
メガシステム32マザー 格安

セガ
脱子ちゃん雀荘 H付 10K
時の戦士・ザクソン 各10K
ファンタジーゾーン 15K
タイムスキャナー16B 5K
カルテット 2 16A 18K
コラムス・ぷよぷよ 各3K
コラムス2・タントアール 各2K
テトリス 3K
イチダントアール 5K
オーライル・タフターフ 各5K
シャドーダンサー 8K
テディボーイブルース 38K
青春スキャンダル 25K
ピットフォールⅡ 38K
ロボレス2001 15K
バーニングライバル 15K
スパイダーマン 15K
ラッドラリー レバー対応18K
ラッドモビール 〃 〃 18K
※上記2点コンボハーネス付

タイトー
スペースインベーダーCL 25K
クイックス 純正 18K
ジャングルキング 25K
アルペンスキー 25K
メイズオブフロット 5K
奇々怪界 10K
ガルメデス 3K
タイガーヘリ 5K
べんべろべー 18K
ハレーズコメット 12K
ジョリージョガー 38K
シーファイターポセイドン 18K
ファイティングホーク 3K
功里金団 3K
バブルボブル 18K
スラップファイト 5K
ヒットジアイス 3K
ドクタートッペルの大冒険 5K
マスターオブウエポン 8K
女三四郎 18K
究極タイガー 8K
アラビアンマジック 15K
ライトブリンガー 25K
グリッドシーカー 15K
レイフォース 25K
リングレイジ 7K
モータルコンバット 8K
アルカノイド S付 5K
ヴォルフィード 4K

F-2 マザーボード付
プリルラ 48K
メタルブラック 38K
ガンフロンティア 35K
ミズバグ大冒険 10K
キャメルトライ センサー付12K
MJ-12・ダイノレックス各7K
デッドコネクション 6K
ドンドコドン・麻雀クエスト各7K
※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー 4K（大基板）

F2-SUB
クレヨンしんちゃん．クイズHQ．クイズ人生劇場 ．ゆうゆのクイズ クイズクエスト 地球防衛軍 栄光の甲子園 トキメキチャート
ファイナルブロー 各1K

F3-SUB
ダライアス外伝 5K
バブルシンフォニー 3K
エレベーターActリターン 3K
逆鱗弾 3K
他、各種格安 F3マザー特価

デコ
空手道 10K
カルノフ 15K
ロボコップ・デスブレイド 各8K
ダークシール 12K
ワンダープラネット 8K
アクトフェンサー 5K
クルードバスター 8K
タンブルポップ 5K
ウルフファング 25K
ジョー&マック 15K
ロボコップ2 25K

テクノス
くにお君 6K
ダブルドラゴン 3K
ドッチボール 2K

ニチブツ
SF-X 88K
アームド エフ 5K
テラクレスタ（FM音源版）10K
ハイホー・ハイホーⅡ 各1K
五目ならべ（連珠） 5K

UPL
シュトラール 10K
ムスタング 10K
バンダイク 3K
タスクフォースハリアー 5K
ゴモラ 5K
アクロバットミッション 3K
ノバ2001 10K
アトミックロボキット 8K

テクモ
忍者龍剣伝 5K
スーパーピンボールアクショ 5K
シルクワーム 5K
タンクバスターズ 5K
ジェミニウィング 8K
アルゴスの戦士 15K
ボンジャツク 18K

ナムコ
パックマニア 15K
ロンパーズ 20K
ブレイザー 20K
メルヘンメイズ 25K
妖怪道中記 10K
ワルキューレの伝説 38K
リブルラブル 28K
ギャプラス 28K
ドラゴンバスター 38K
コズモギャングザパズル 5K
エメラルディア 5K
ドラゴンセイバー 35K
マッピー 28K
アサルトパネル、+ロム付 58K
ゼビウス 15K
ティグダグ（許諾アタリ製） 8K
ラリーX許諾MIDWAY 15K
ギャラガ 12K
ギャラクシアン(c) PⅢ 10K
ナムコクラッシックVol1 15K
〃 〃 Vol2 35K
グレートスラッガー94 2K
ワースタ 95 3K
スーパーワールドコート 3K

新品（箱入）
スラップショット 5K
四川省 Ⅱ 7K
くっすんおよよ 5K
ブレイガールⅡ 5K
※Ⅰのロムキット 付
アースジョーカー 7K

ユニバーサル
Mr.Do! (c) 5K
Mr.Do!vsユニコーン12K
Mr.Do!ワイルドライド15K
ジャンピングジャツク 18K

その他
サボテンボンバース 10K
五月陣戦 5K
ウルトラマン・クラックス 各2K
ボラックス・干支物語 各2K
SDガンダム 2K
スパイナルブレイカーズ 2K
ブレイゾン・オーマイガー 各2K
ドンキーコング 38K
〃 〃 Jr. 28K
ソニックウイングス 10K
フューチャースパイ 12K

その他
ファイアーバード(c) 18K
クレージコング 12K
戦国エース 15K
レッド UFO 25K
アグレス・サダリ 各3K

一珍品・逸品一
シルバーランド 38K
バーディ 12K
ボレンチ 28K
スカイアーミー 58K
Qバート 58K
Qバート (c) 28K
銀河帝国の逆襲 (c) 28K
ムーンクレスタ (c) 28K
タイムアタッカー 15K
（ブロックゲーム VR付）

麻雀 格安在庫多数有り
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル（ハーネス付）は、6K
アイドル麻雀放送局，ファンクラブ夏物語，個人教授，麻雀フライデー，ビタミンC，大霊界，大予言，ねるとん牌鯨団， 各1K 麻雀学園，七次元の妖精，スーパーリアルP2，各2K トリプルウォーズ，コミック劇場，クラブ90，サーキットの女豹、華の舞、舞妓花 3K スーチーパイ 5K，スーパー◯禁版 15K，レモンエンジェル5K ミラージュ妖獣伝 3K ファイナルロマンス 8K SリアルⅢ 5K，SリアルⅣ 6K，SリアルⅤ 8K

大型筐体の迫力が家庭で
ダライアス（3画面） EXT，ロム付 38K
アフターバーナー Ⅱ セガ (a) 15K
ギャラクシーフォースⅡ (a) 25K◎
ストライクファイター セガ (a) 28K◎
ウイニングラン91 ナムコ (a) 15K◎
ウイニングラン鈴鹿 ナムコ V21(a) 38K◎
スターブレード ナムコ V21(a) 38K◎
エアーコンバット ナムコ V21(a) 38K◎
ソルバルウ ナムコ V21(a) 38K◎
V21シリーズは、電源ジョイスティックが付属、基板のみの場合各28K
ギャラクティックストーム 38K◎
ナイトストライカー タイトー 38K◎
ウォーリァブレード（〃） タイトー10K

各TV出力の切替えスイッチ（3画面の1つを出力）TVは、1台でOK！ 画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付

画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群（TVは1台でOK） 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご注意下さい。

御注意
◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要。（+3K）
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

全商品消費税込みですサービスカードで5％～8％の割引

在庫確認は必ずして下さい。　通販の場合は、①現金書留②代引宅配便（ペリカン便）があります。　代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。サービスカードの発行は10Kで¥500（1点）　以降 5K増す毎に¥500（1点）が、加算されます（中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります）

※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払いも利用できます。

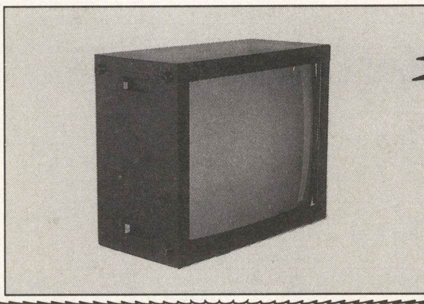
基板高価買取　COMBO AVを御買上の方に、ゲーム基板（JAMMA規格コネクター）＋JAMMAハーネスをサービス（基板の種類は指定できません）

定休日
日曜日（祭日は営業）

★初心者大歓迎★　これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚同封の上、お申込下さい。　SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。

25インチカラーモニター発売中

■仕様
◇スチール製キャビネット入り ◇15、24kHz両用
◇25インチ フラットスクエアブラウン管
◇サイズ(W)580×(H)450×(D)450mm 35kg
◇入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇新品 定価¥88,000 (1年完全保証)税・送料別
中古 定価¥48,000 (程度上)税・送料別



18インチモニター+コンボAVセット
¥68,000（税・送料込）
JAMMAハーネス+サービスP、CB、付

専用筐体登場!!

中古、程度良

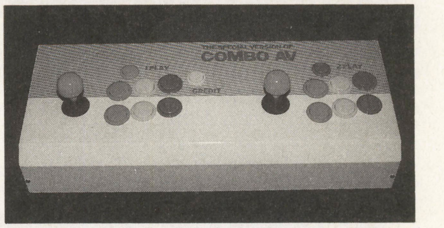
ナムコ
18インチコンソレット筐体
サターン、プレステ用の1レバー8ボタンハーネス（各1万円）別売
¥30,000（税・送料別）
(H) 1080×(W) 320×(D) 420
重さ60kg（一般家庭では、60kgまでが限度です。
25インチ、29インチ筐体は100kg以上あります。

18インチカラーモニター発売中

■仕様
◇スチール製キャビネット入り ◇15、24kHz両用
◇18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
◇サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
◇入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇中古 価格¥45,000 (程度良)税・送料別

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX＝"COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備（本体保証1ヶ年）
COMBO AVの機能（サイズ W:500 D:200 H:155mm）
◆2・4・8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



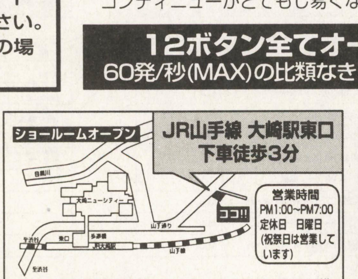
映像信号（シンクロ）より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速（MAX60発/秒）でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。（16段階調整）

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と＃を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!
満足のいく性能で安心価格
"コンボAV"（12ボタン）
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…………… ¥28,000
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売 …¥3,000



〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも…………………
TEL.03-3490-5201(代)　FAX.03-5496-1047

・ビデオゲーム・

クラシック　ガイド

CLASSIC GUIDE

君よ，オールド・ゲームを語れ 情熱の中古基板情報

当コーナーは，ゲームファンを対象としたビデオゲームの中古基板販売を取り扱っているお店の情報を掲載しています。

下記のお店から中古基板を購入するには，二つの方法があります。一つは，そのお店に直接買いに行く，もう一つは，通信販売を利用する方法です。

下記のリスト以外にも，各店ではたくさんの基板を扱っています。ほしい基板がある人は，まずはお店に資料請求をしてみたり，電話で在庫を確認してみるとよいでしょう。

アイレム

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ボンバーマンワールド	35,000円	'92年	コミカルアクション	有	有		トライ
Mr.ヘリの大冒険	30,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ロードランナー魔神の復活	30,000円	'85年	アクション				秀和
ロードランナー帝国からの脱出	30,000円		アクション				秀和
ロードランナーII	25,000円	'84年	アクション	有	有		テクナート
アンダーカバーコップス	23,000円	'92年	アクション	有	有		トライ
R-TYPE LEO	20,000円	'92年	シューティング	有	有		テクナート
R-TYPE	16,000円	'87年	シューティング	有	有		トライ

アタリゲームズ

スタンランナー	100,000円	'89年	レーシング	有	有	完動筐体	通販&ProShop システムIII

アトラス

ポラックス	15,000円	'91年	シューティング	有	有	開発NTC	ファンタジークラブ
プレイゾン	8,000円	'92年	シューティング	有	有		テクナート

SNK

ラッソ	50,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
メタルスラッグ	40,000円		アクション				秀和
タンク	35,000円	'85年	シューティング	有	有	コンパネ付き	カナヤ商会
アテナ	30,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
MV-6	30,000円		システム	無	有	MVS 6本用基板	通販&ProShop システムIII
MV-6	25,000円		システム	無	無	MVS 6本用基板	サン・カンパニー
MV-4	25,000円		システム	無	有	MVS 4本用基板	通販&ProShop システムIII
バンガード	15,000円		シューティング	無	無	ハーネス44ピン	ファンタジークラブ
ASO	15,000円	'85年	シューティング	無	有		メッセサンオー
ASO	12,000円	'85年	シューティング	有	有		トライ
ステークスウィナー	10,000円	'95年	競馬	有	有		トライ
パルスター	10,000円	'94年	シューティング	有	有		トライ
パズルボブル	8,000円	'95年	パズル	有	有		トライ

カプコン

X-MEN vs.ストリートファイター	129,000円	'96年	対戦格闘	有	有	ROM	テクナート
ロストワールド	120,000円	'88年	シューティング	有	有	コンパネ付き	トライ
ロストワールド	110,000円	'88年	アクションシューティング	有	有	コンパネ付き	ソフトショップ マリオ
アルティミットエコロジー	98,000円	'94年	シューティング	有	有		トライ
スターグラディエイター	98,000円	'96年	対戦格闘				秀和
ストリートファイターZERO2ALPHA	80,000円	'96年	対戦格闘	有	有	ROM	テクナート
ニモ	70,000円	'90年	アクション	有	有	ROM	トライ
ストリートファイターZERO2	65,000円	'96年	対戦格闘	有	有	ROM	ユニオン2★プロトワン
スターグラディエイター	60,000円	'96年	対戦格闘	有	有		通販&ProShop システムIII
19XX	55,000円	'96年	シューティング				秀和
ひげ丸	50,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
ストリートファイターZERO2	50,000円	'96年	対戦格闘	有	有		トライ
マーヴルスーパーヒーローズ	50,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
19XX	48,000円	'96年	シューティング			ROM	秀和
天地を喰らう	45,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
ストリートファイターZERO2	45,000円	'96年	対戦格闘	有	有	ROM	ソフトショップ マリオ
ストリートファイターZERO2	45,000円	'96年	対戦格闘	有	有	ROM	テクナート
ストリートファイターZERO2	45,000円	'96年	対戦格闘	有	有	ROM	通販&ProShop システムIII
サイバーボッツ	40,000円	'95年	対戦格闘	有	有	ROM	テクナート
エリア88	39,000円	'89年	シューティング	有	有		ソフトショップ マリオ
ウィロー	38,000円	'89年	アクション	有	有	ROM	トライ
エリア88	38,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
ストリートファイターZERO	35,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
ヴァンパイア ハンター	35,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
マーヴルスーパーヒーローズ	35,000円	'95年	対戦格闘	有	有	ROM	ユニオン2★プロトワン
ストライダー飛竜	30,000円	'89年	アクション	有	有	ROM	トライ
大魔界村	30,000円	'88年	アクション	有	有	ROM	トライ
天地を喰らう	25,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
ラッシュ&クラッシュ	20,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
天地を喰らうII	20,000円	'92年	アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
ソンソン	18,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
チキチキボーイズ	18,000円	'90年	アクション	有	有	ROM	トライ
ファイナルファイト	15,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
ストリートファイター	15,000円	'87年	対戦格闘	有	有		トライ
戦場の狼	15,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
1943	14,000円	'87年	シューティング	無	有	カプコンU.S.A	ファンタジークラブ
USネイビー	12,000円	'90年	シューティング	無	有	マニュアルコピー	サン・カンパニー
X-MEN	12,000円	'94年	対戦格闘	有	有	ROM	ソフトショップ マリオ
ストリートファイターZERO	10,000円	'95年	対戦格闘	有	有	ROM	通販&ProShop システムIII

コナミ

グラディウス	65,000円	'85年	シューティング	有	有	電源・ハーネス付き	テクナート
恋のホットロック	58,000円	'86年	コミカルアクション	有	有		トライ
ツインビー	45,000円	'85年	シューティング	有	有	要・-12V電源	カナヤ商会
ツタンカーム	45,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
グラディウスIII	40,000円	'89年	シューティング	有	有		カナヤ商会
スーパー魂斗羅	40,000円	'88年	アクション	有	有		カナヤ商会
グラディウスII	40,000円	'88年	シューティング	有	有		テクナート
グラディウスII	38,000円	'88年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ロックンロープ	38,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
究極戦隊ダダンダーン	38,000円	'93年	アクション	有	有		トライ
グラディウス	30,000円	'85年	シューティング	有	有	要・-12V電源	カナヤ商会
沙羅曼陀	30,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ゼクセクス	30,000円	'91年	シューティング	有	有		ソフトショップ マリオ
スラムダンク	30,000円		スポーツ				秀和
スーパー魂斗羅	28,000円	'88年	アクションシューティング	有	有		トライ
トライゴン	25,000円	'91年	シューティング	有	有		カナヤ商会
グラディウスII	25,000円	'88年	シューティング	有	有		通販&ProShop システムIII
ファイナライザー	12,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会

彩京

ストライカー1945	65,000円	'95年	シューティング				秀和
ストライカー1945	48,000円	'95年	シューティング	有	有		ソフトショップ マリオ

サン電子

上海III	30,000円	'93年	パズル	有	有		トライ

ジャレコ

ブループリント	83,000円	'82年	アクション	有	有	DIP表なし	カナヤ商会
サターン	63,000円	'82年	シューティング	無	有	DIP表なし	カナヤ商会
ゲーム天国	47,000円	'95年	シューティング	有	有		ソフトショップ マリオ
カメレオン	40,000円	'83年	アクション	有	有	DIP表なし	カナヤ商会
ロッドランド	35,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
武田信玄	20,000円	'88年	アクション	有	有		カナヤ商会

セガ

ラストブロンクス	250,000円	'96年	対戦格闘	有	有		トライ
ファイティングバイパーズ	150,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
バーチャファイター2	130,000円	'94年	対戦格闘	有	有		トライ
バーチャファイター2	98,000円	'94年	対戦格闘	有	有		ユニオン2★プロトワン
バーチャファイター2	85,000円	'94年	対戦格闘	有	有	アンプ・ハーネス付き	通販&ProShop システムIII
4-Dウォーリアーズ	45,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ザクソン	45,000円	'89年	シューティング	有	有		カナヤ商会
エクイテス	45,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
テディボーイブルース	40,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
スタージャッカー	40,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
フリッキー	35,000円	'84年	アクション	有	有		テクナート
ビットフォールII	35,000円	'85年	アクション	有	有		テクナート
フリッキー	35,000円	'84年	コミカルアクション	有	有		トライ
アレックスキッド	30,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会

オパオパ	30,000円	'87年	ドットイート	有	有		カナヤ商会
ファンタジーゾーン	30,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ファンタジーゾーンII	20,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
アッポー	18,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
カルテット	14,000円	'86年	アクションシューティング	無	有		ファンタジークラブ
ぷよぷよ通	10,000円	'94年	パズル	有	有		トライ
バーチャファイター	4,000円	'93年	対戦格闘	有	有	基板のみ	サン・カンパニー
登龍門	2,000円	'95年	パズル	有	有		メッセサンオー

セタ

スーパーリアル麻雀PV	15,000円	'95年	麻雀	有	有		トライ
スーパーリアル麻雀PIV	12,000円	'93年	麻雀	有	有		トライ

タイトー

ファイターズインパクト	208,000円	'96年	対戦格闘	有	有		テクナート
ナイトストライカー	180,000円	'89年	シューティング	有	有	美品筐体込み	ユニオン2★プロトワン
レイストーム	120,000円	'96年	シューティング	有	有		テクナート
エアーインフェルノ	100,000円	'90年	シミュレーション	有	有	完動筐体	通販＆ProShop システムIII
サイキックフォースEX	98,000円	'96年	対戦格闘				秀和
ウォータースキー	75,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
タイムトンネル	72,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
ダライアスII	60,000円	'89年	シューティング	有	有	2画面筐体込み	ユニオン2★プロトワン
ウォーリアーブレード	60,000円	'89年	アクション	有	有	2画面筐体込み	ユニオン2★プロトワン
ガンフロンティア	45,000円	'90年	シューティング	有	有		カナヤ商会
スクランブルフォーメーション	40,000円	'86年	シューティング	有	有		テクナート
プリルラ	38,000円	'91年	アクション	有	有		トライ
ザ・運動会	35,000円	'84年	スポーツ	有	有		カナヤ商会
サイバリオン	35,000円	'89年	アクション	有	有	ROM	カナヤ商会
ポートマン	35,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
メタルブラック	33,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
メタルブラック	33,000円	'91年	シューティング	有	有		メッセサンオー
べんべろべえ	30,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
レイフォース	28,000円	'93年	シューティング	有	有		トライ
女三四郎	25,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
影の伝説	25,000円	'85年	アクション	有	有		テクナート
レイフォース	25,000円	'94年	シューティング	有	有		メッセサンオー
レイフォース	21,000円	'94年	シューティング	無	有	マニュアルコピー	サン・カンパニー
鮫！鮫！鮫！	20,000円	'90年	シューティング	有	有		カナヤ商会
スーパーライダー	15,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
グリッドシーカー	15,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
ドンドコドン	3,000円	'89年	アクション	有	有	インスト・マニュアルコピー	サン・カンパニー
ルナーク	3,000円	'91年	アクション	有	有	インスト・マニュアルコピー	サン・カンパニー

データイースト

スカルファング	68,000円	'96年	シューティング	有	有		ソフトショップ マリオ
トリオ・ザ・パンチ	50,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
ウルフファング	45,000円	'91年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ナイトスラッシャーズ	45,000円	'93年	アクション	有	有		テクナート
トリオ・ザ・パンチ	35,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
キャプテンシルバー	35,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
ウルフファング	30,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
イエローキャブ	27,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
ウルフファング	25,000円	'91年	シューティング	有	有	海外版ROM付き	メッセサンオー
空牙	15,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
リバレーション	10,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会

テクモ

ギャロップレーサー	198,000円	'96年	競馬	有	有		テクナート
闘姫伝承	55,000円	'96年	対戦格闘	有	有		テクナート
闘姫伝承	55,000円	'96年	対戦格闘	有	有		通販＆ProShop システムIII
ピンボールアクション	20,000円	'85年	ピンボール	有	有		テクナート
ガズラー	15,000円	'83年	アクション	無	有		ファンタジークラブ
がんばれギンくん	8,000円	'95年	パズル	有	有		トライ

東亜プラン

バツグン	35,000円	'93年	シューティング	有	有		トライ
タツジン	10,000円	'88年	シューティング	有	有		テクナート
飛翔鮫	10,000円	'87年	シューティング	有	有		テクナート
ドギューン	8,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ

ナムコ

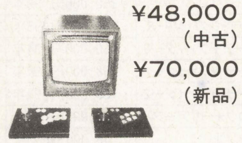
ダンシングアイ	178,000円	'96年	パズル	有	有		テクナート
鉄拳2 Ver.B	128,000円	'95年	対戦格闘	有	有		ユニオン2★プロトワン
ファイネストアワー	85,000円	'89年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ソウルエッジ2	78,000円	'96年	対戦格闘	有	有		ユニオン2★プロトワン
ドルアーガの塔	68,000円	'84年	アクション	有	有		トライ
ソウルエッジ	68,000円	'96年	対戦格闘	有	有		ユニオン2★プロトワン
フェリオス	65,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
アサルト	65,000円	'88年	シューティング	有	有	コンパネ付き	トライ
ワルキューレの伝説	65,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
ファイネストアワー	65,000円	'89年	アクションシューティング	有	有		トライ
ドラゴンバスター	58,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
スーパーパックマン	57,000円	'82年	ドットイート	有	有		カナヤ商会
インディージョーンズ	55,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
ニューラリーX	55,000円	'81年	アクション	有	有		テクナート
トイポップ	55,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
ワンダーモモ	55,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
ドラゴンスピリッツ	45,000円	'87年	シューティング	有	有		トライ
パックマニア	40,000円	'87年	ドットイート	有	有		カナヤ商会
パックランド	40,000円	'84年	アクション	有	有		テクナート
ローリングサンダー	40,000円	'86年	アクション	有	有		テクナート
ガントレット	35,000円	'86年	アクション	無	有	要・-12V電源	カナヤ商会
ドラゴンスピリッツ	32,000円	'87年	シューティング	有	有	インスト・マニュアルコピー	サン・カンパニー
ドラゴンバスター	30,000円	'84年	アクション	有	有		トライ
未来忍者	28,000円	'88年	アクションシューティング	有	有		トライ
メルヘンメイズ	28,000円	'88年	アクション	有	有		トライ
ブレイザー	28,000円	'87年	アクションシューティング	有	有		メッセサンオー
パックマニア	28,000円	'87年	ドットイート	有	有		メッセサンオー
ギャラガ'88	25,000円	'88年	シューティング	有	有		メッセサンオー
ギャラガ'88	22,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
バラデューク	20,000円	'85年	アクション	有	有		テクナート
マッピー	14,000円	'83年	アクション	有	有		メッセサンオー
F/A	12,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
ワールドスタジアム'92	4,000円	'92年	野球	有	有		サン・カンパニー
ワールドスタジアム'93	3,000円	'93年	野球	有	有		サン・カンパニー

調査にご協力いただいた販売店リスト

■トライ：〒101 東京都千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階 ☎03-5295-0667
■メッセサンオー：〒101 東京都千代田区外神田3-14-8 ☎03-3255-3453
■サン・カンパニー：〒215 神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1 ☎044-954-9459
■ファンタジークラブ：〒326 栃木県足利市大前町839-1 ☎0284-62-6926
■ソフトショップ マリオ：〒390 長野県松本市あがた1-2-16 ☎0263-36-5536
■通販＆ProShop システムIII：〒451 愛知県名古屋市西区浄心2-9-24 第2鈴木ビル1F ☎052-523-4432
■カナヤ商会：〒532 大阪市淀川区東三国2-28-10 ☎06-395-0272
■テクナート：〒556 大阪市浪速区日本橋東2-10-13 ☎06-643-7641
■ユニオン2★プロトワン：〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-14 ☎06-649-4080
■秀和：〒556 大阪市浪速区日本橋5-14-9 ☎06-632-6644

マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

開店6年の信頼
トライ
〒101 千代田区外神田3-10-5
イサミヤ第3ビル2階
TEL 03-5295-0667
FAX 03-5295-1958

18インチハンドメイドモニター
¥48,000（中古）
¥70,000（新品）

コントローラー（1P）（8ボタンタイプ）
電源・ハーネス……プラス¥22,000
ストIIタイプ………プラス¥27,000
別売コントローラー（重り付）…¥10,000
コントローラーは4本まで取付可能

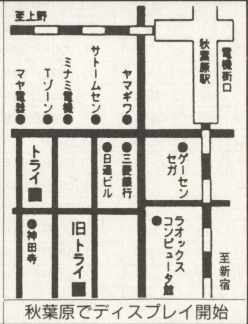
シグマ電子

AV-5000……………………¥26,000
Σ8000………………………¥15,800

■当店オリジナルのクレジットカード
トライカード
始めました。

営業時間
10～19:00
日曜は
11～18:00
年中無休

NICOS クレジット 取扱い中



秋葉原でディスプレイ開始

中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide

U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう!

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-com(Used Computer＝中古パソコン機器）を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見方

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，その他の項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，付属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動，外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすの数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がいますので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

パソコン本体

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PowerBook5300C/100	299,800円	有	有	有	有	5		OTTO
T512(Torriado512)	269,800円	有	有	有	有	5		OTTO
PowerMac7200/90	179,800円	有	有	無	有	5		OTTO
PowerBook520C	178,000円	有	無	有	有	4		遊基 パソコン館
Performa5220	169,800円	有	有	無	無	5		OTTO
PowerBook540C	169,800円	有	無	無	有	4		OTTO
Performa6260	149,800円	有	有	無	無	5	16MB RAM, 810MB HDD, ペンパッド付き	OTTO
Quadra900	149,800円	無	無	無	無	3	12MB RAM, 160MB HDD	OTTO
Quadra950	149,800円	有	無	無	無	3		OTTO
PowerBook520C	144,800円	有	無	有	有	4		OTTO
Performa6310	139,800円	有	有	有	有	5	603e, 16MB RAM, 1.2GB HDD	OTTO
Performa6210	138,000円	有	有	有	有	5	16MB RAM, 520MB HDD	OTTO
PowerBook180C	138,000円	無	無	無	有	4		OTTO
Quadra800	128,000円	無	無	無	無	3	4/250, 8MB RAM, 500MB HDD	OTTO
PowerBook190CS	118,000円	有	有	有	有	5	カラーノート	ワンダーボックス
Centris650	99,800円	無	無	無	無	3	24/230	OTTO
PowerBook165C	90,000円	有	無	有	有	4		アイザワ時計店
PowerBook170	59,800円	無	無	無	無	3		OTTO
Macintosh II Fx	38,000円	無	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
Macintosh II cj	29,800円	無	無	無	無	3	8/100	OTTO
Macintosh II fx	29,800円	無	無	無	無	3		OTTO
LCIII(4/80)	29,800円	無	無	無	無	3		OTTO
SE/30	29,800円	無	無	無	無	3	4MB RAM, FD	OTTO
Classic II	24,980円	無	無	無	有	3		OTTO
Classic	19,800円	無	無	無	無	3	4/40	OTTO
LC II	18,800円	無	無	無	無	3	4MB RAM, 80MB HDD	OTTO
Macintosh II si	12,800円	無	無	無	無	3		OTTO
Macintosh II si	12,800円	無	無	無	無	3	2/40	OTTO
Macintosh II Si	12,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
Macintosh II Si	12,000円	無	無	無	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
Macintosh II cx	9,980円	無	無	無	無	3		OTTO
LC	9,980円	無	無	無	無	3		OTTO
SE	9,980円	無	無	無	無	3	4MB RAM, FDD	OTTO

Chaplet

770C	119,800円	無	無	無	無	3		OTTO

DEC

Hi Note VP LTS5120	218,000円	有	無	有	無	5	メモリ増設済	OTTO

DELL

NETPLEX466/P(8/230)	29,800円	無	無	無	無	3		OTTO

EPSON

PC-486NATX1JR	139,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-486MEILVM	100,000円	有	有	有	有	5	在庫処分	オガワムセン
PC-486NAUX2HW	84,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-486MEILM	80,000円	有	有	有	有	5	在庫処分	オガワムセン
PRO-486	42,800円	有	有	無	有	4	12MB RAM, 310MB HDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-386GE3	19,800円	有	無	有	有	3	1M	OTTO
PC-286LE	14,800円	無	無	無	有	3		ソフトプラザ遊基 竹林店
PC-386GE	13,000円	無	無	無	有	4		西神戸マイコン
PC-286LF	12,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-286LE	6,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

IBM

ThinkPad535-KFB(2606)	289,800円	有	有	無	有	5		OTTO
Aptiva 795(2168-S75)	228,000円	有	有	無	有	5	本体のみ	OTTO
Aptiva 775(2168-S55)	199,800円	有	有	有	有	5	16MB RAM, 1.6GB HDD, 17モニター付き	OTTO
ThinkPad755CDV-AFK	198,800円	有	有	無	有	4		OTTO
ThinkPad530CS	169,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
ThinkPad710Cs-5SW	148,000円	有	有	有	無	4		OTTO
Aptiva510(2144-26J)	99,800円	有	有	無	無	4	8MB RAM, 540MB HDD	OTTO
Aptiva Vision(2407-NF2)	79,800円	有	有	無	有	4	8MB RAM, 540MB HDD	OTTO
ThinkPad230Cs-FBW	79,800円	有	有	有	有	4		OTTO
PS-5523-V08	35,000円	無	無	無	無	3	RAM4M, HDD80M	フレックス四日市
PS5501S09	29,800円	有	無	無		4	モニター付き	ワンダーボックス
PS55note5523-S14	24,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

NEC

PC-9821Na12/S10F	349,800円	有	有	有	有	4	Win95 Plus!	OTTO
PC-9821Na13/C10	254,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Na12/H10	249,800円	有	有	有	有	4		OTTO
PC-9821V13S5mDZ	228,000円	有	有	有	有	5	新品	西神戸マイコン
PC-9821Cx13/S7MB	208,000円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nf/810W	198,000円	有	有	有	有	5	新品	西神戸マイコン
PC-9821La10/8A	193,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cx13/S7MB	189,800円	有	有	有	有	4		OTTO
PC-9821V13/S7RC	189,800円	無	有	有	無	4		OTTO
PC-9821Nf/340W	188,000円	有	有	有	有	4		OTTO
PC-9821Cx13/S5TA	179,800円	有	有	有	有	4		OTTO
PC-9821Nb7/C8	179,800円	有	有	有	有	4		OTTO
PC-9821Cu10/Dmodel	178,000円	有	有	無	有	5	Pentium(100Mhz), 16MB RAM, 1.2 GB HDD, 4×CD-ROM, 288モデム	ワンダーボックス
PC-9821V13/S5RA	159,800円	有	有	有	有	4		OTTO
PC-9821Ne3/3	158,000円	有	有	無	有	4		OTTO
PC-9821Ne340/W	158,000円	無	有	無	有	4		OTTO
PC-9821Lt2/7A	149,800円	有	有	有	有	5		OTTO
PC-9821Nf/240W	148,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cb10/TA	148,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Lt/540A	139,800円	有	有	無	有	5		OTTO
PC-9821Nb2/3	139,800円	有	有	有	有	4		OTTO
PC-9821Ne2/340W	139,800円	有	有	無	有	4	486DX4(75Mhz)ODP 16/3	OTTO
PC-9821NS/340W	139,800円	無	有	無	無	4		OTTO
PC-9821Cb10/TA	138,000円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9821Ne3/5	135,000円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cb2/TA	132,000円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ne3/3	125,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ne2	125,000円	無	無	無	有	4		西神戸マイコン
PC-9821Ns/340W	124,900円	有	有	有	有	5		コムネット
PC-9821Nd	120,000円	無	無	有	有	5		パソコンプラザ コムライン
PC-9821Ld/350A	120,000円	有	無	有	有	4	SCSIカード付	アイザワ時計店
PC-9821V10/C4RA	119,800円	有	有	有	有	4		OTTO
PC-9821AP2/C9T	118,000円	有	有	無	有	4		OTTO
PC-9821An/U2	118,000円	有	無	無	有	4		遊基 パソコン館
PC-9821Nd	112,000円	無	無	無	無	1		無線パーツ
PC-9821V7/C4KA	109,800円	有	有	無	有	4		OTTO
PC-9821Xa9/C8	109,800円	有	有	有	有	4		OTTO
PC-9821Nb2/3	108,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ap2	100,000円	有	無	有	有	4	16MB RAM, 200MB HDD	アイザワ時計店
PC-9801NX/C	94,800円	無	有	無	無	4		OTTO
PC-9821Cb2/B	93,000円	有	有	有	有	5	8MB RAM, FAXボード増設	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cb2/M	93,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xa7/C4	89,800円	有	有	無	有	4		OTTO
PC-9801NA/C	89,800円	無	無	有	有	3		OTTO
PC-9821Cb2/M	88,000円					5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cs2/S2	85,000円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NC40	84,800円	有	有	無	有	5	4MB RAM増設	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ne2(75MHz)	80,000円	有	無	無	有	4	12MB RAM, 500MB HDD	オガワムセン
PC-9801NS/A	79,800円	有	無	有	有	4		OTTO
PC-9821Ce2/S2D2	79,800円	無	無	無	無	3	SCSIカード付き	アイザワ時計店
PC-9801NS/A	79,800円	無	無	無	無	4	ACアダプタ付き	無線パーツ
PC-9821Ce2/S2D	74,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801T/F51	69,800円	無	無	無	有	3		遊基 パソコン館
PC-9821Cs2/S3	69,800円	有	有	無	有	4		OTTO
PC-9801NS/R	69,800円	無	無	無	無	4		OTTO
PC-9821Bf/U8W	69,800円	有	有	有	有	5		コムネット
PC-9801NS/R	65,800円	無	無	無	無	3	ACアダプタ付き	無線パーツ
PC-9801FA2	60,000円	無	無	無	有	5	4MB RAM, 100MB HDD	西神戸マイコン
PC-9801NS/T40	59,800円	無	無	無	有	4		フレックス四日市
PC-9801BA3/U2	59,800円	有	有	有	有	4	7.6MB RAM, 260MB HDD	OTTO
PC-9801NS/T	59,800円	無	無	無	無	3	ACアダプタ付き	無線パーツ
PC-9821NS NS/L	58,000円	無	無	無	無	3		パソコンプラザ コムライン
PC-9801NS/T80	55,800円	無	無	有	無	3		OTTO
PC-9801BX3/U2	54,800円	有	有	有	有	4	5.6MB RAM, 320MB HDD	OTTO
PC-9801NS/T	54,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/E40	52,000円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821AS2/u2	49,800円	有	無	有	有	4		フレックス四日市
PC-9821Ap/M2	49,800円	無	無	無	無	3		OTTO
PC-9801NS/E40	49,800円	有	無	有	有	3		OTTO
PC-9801BAU2	49,800円	有	無	有	有	4	486DX2(40MHz), 1.6MB RAM	ワンダーボックス
PC-9821AP/M2	48,000円	有	有	有	有	4	12MB RAM, 100MB HDD	ダイナックス
PC-H98model80	46,000円	有	有	有	有	4	8MB RAM, 100MB HDD	ダイナックス
PC-9821As/U2	45,800円	有	無	無	有	3		OTTO
PC-9821As/U2	45,800円	有	無	無	有	3		OTTO
PC-9801NS NS-20	45,000円	無	無	無	無	3		パソコンプラザ コムライン
PC-9801FAU2	45,000円	無	無	無	有	5		西神戸マイコン
PC-H98S/8model100セット	41,800円	無	無	無	有	3	CRT付き	遊基 パソコン館
PC-98RL model15セット	39,800円	無	無	無	有	3	CRTN-59130付き	遊基 パソコン館
PC-H98S8/u100	39,800円	無	無	無	無	3	11.6MB RAM, 100MB HDD	フレックス四日市
PC-H98model60	39,000円	有	有	有	有	4	8MB RAM, 100MB HDD	ダイナックス
PC-9801NS20	37,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
H98-S/U8-100	37,800円	有	有	無	有	4	11MB RAM, 100MB HDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS	34,800円	有	無	無	有	3		OTTO
PC-9801TF5	34,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DA/U2	34,800円	無	無	無	有	4		ワンダーボックス
PC-9801FA2	32,800円	無	無	無	有	4	他1体	遊基 パソコン館
PC-9821FA/u2	32,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801FA/U2	32,800円	無	無	無	無	3		OTTO
PC-9801NV	32,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801T/W5	29,800円	無	無	有	有	3		遊基 パソコン館
PC-9801BX/M2	29,800円	無	有	無	無	3		OTTO
PC-9801FS/U2	29,800円	無	無	無	無	3		OTTO
PC-9821S1	29,800円	無	無	無	無	3		OTTO
PC-9801DA/U2	29,800円	無	無	無	無	3	ACコード, キーボード付き	無線パーツ
PC-9801BX/M2	27,000円	有	有	有	有	4	5'FDDタイプ	ダイナックス
PC-H98S/8model-100セット	25,800円	無	無	無	有	3	CRT付き	遊基 パソコン館
PC-9801FA2	25,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DA/u2	22,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801RX	20,000円	無	無	無	無	3	倍速CPU, キーボード・マウス付, FM音源	マイコンランド 長野店
PC-9801CV21	19,800円	有	無	無	有	3		遊基 パソコン館
PC-9801CV21/40	19,800円	無	無	無	有	3		遊基 パソコン館
PC-9801RL21	19,800円	無	無	無	無	3		OTTO
PC-9801DS/U5	19,800円	無	無	無	無	3	386, 3.5'FDD付き	コムネット
PC-98RL2	19,800円	無	無	無	無	3		コムネット
PC-9801EX2	17,800円	無	無	無	無	3		遊基 パソコン館
PC-9801EX2	17,800円	無	無	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DX5	16,800円	有	有	無	有	4		遊基 パソコン館
PC-9801DS2	15,800円	無	無	無	有	3	他1体	遊基 パソコン館
PC-9801RA21	15,800円	無	無	無	有	3	Cx486DLC	OTTO
PC-H98S/U8modelU8	14,800円	無	無	無	無	3		遊基 パソコン館
PC-9801DA2	14,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-9801DX/U2	14,800円	有	無	有	有	3		OTTO
PC-9801ES2	14,800円	無	無	無	無	3		OTTO
PC-9801RS21	13,800円	無	無	無	無	3		OTTO
PC-9801DA2	13,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DS2	12,800円	無	無	無	無	3		OTTO
PC-9801DX2	12,800円	無	無	無	無	3		OTTO
PC-9801RA2	12,800円	無	無	無	無	3		OTTO
PC-9801DX2	11,800円	有	有	無	有	4	2MB RAM増設	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801RS21	11,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801RX4	10,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801EX2	9,980円	無	無	無	無	3		OTTO
PC-9801UF	9,800円	無	無	無	無	3		OTTO
PC-9801DS2	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801UVII	5,000円	無	無	無	無	3		ダイナックス
PC-9801VM2	5,000円	有	無	有	有	3	2MBバンクメモリ付き	ダイナックス
PC-9801RX	5,000円	無	無	無	無	3	本体のみ	無線パーツ

Olivetti

PHILOS48ColorPlus	169,800円	有	有	有	有	5	未使用	OTTO

RICOH

PS 5530	24,800円	有	有	無	有	4	2M+80M	ユニオンコンピューターネットワーク
PS 5530	16,800円	有	有	無	有	4	2M+30M	ユニオンコンピューターネットワーク

SEPTER

TX48NTX(未使用品)	99,800円	有	有	有	有	5		OTTO

SHARP

AVI/590CD-95	298,000円	有	有	有	有	5		アイザワ時計店
PC-A355	199,800円	有	無	有	有	5		OTTO
PC-A335	198,000円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
X68030 Compact HD	128,000円	有	無	有	有	4		コムネット
X68000XVI	89,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
MZ-5521	30,000円	有	有	有	有	5	新品, FD2台, ソフト付き	アイビット電子
CZ-830X1twin	29,000円	有	有	有	有	5	新品, CP/M付	アイビット電子
CZ-822X1G	28,000円	有	有	有	有	5	新品, CP/M付	アイビット電子
MZ-5511	25,000円	有	有	有	有	5	新品, FD1台, ソフト付き	アイビット電子
CZ-870CB	20,000円	無	無	無	無	2	X1ターボ	アイザワ時計店
CZ-820X1G	16,800円	有	有	有	有	5	新品	アイビット電子
CZ-300F 3'FD×2	6,000円	有	有	有	有	5	新品, 増設FDD1台付き	アイビット電子

SUN

スパークステーション	128,000円	無	有	無	有	4	CRT付き	ユニオンコンピューターネットワーク

コンパック

プレサリオCDS520	80,000円	有	有	有	有	5	在庫処分	オガワムセン
DeskPro XE560	60,000円	無	無	無	無	4	16MB RAM, キーボード・マウス	マイコンランド 長野店
DeskPro386s(1M/150)	9,980円	無	無	無	無	3		OTTO

ソーテック

Win Book Pro(J3P54/120C)	189,800円	有	有	有	有	5		OTTO
J2SX133	89,800円	無	無	無	無	5		OTTO

三菱電機

apricot M540(MT81676-2)	169,800円	無	無	有	有	4	16MB RAM, 1.2GB HDD	OTTO

松下電器

CF-32-GPS	99,800円	有	無	無	有	4		OTTO
M530HE+14'CRT	49,800円	有	無	有	有	5	富士通FMR互換機	ビットマップ
FS-PC1	28,000円	有	有	有	有	5	MSX用プリンター	ユニオンコンピューターネットワーク

東芝

GS0755TW(GTS575/051/C)	169,800円	有	有	有	有	5		OTTO
GT4755MT	159,800円	有	有	有	有	5		OTTO
GT4755Mg	149,800円	有	有	無	無	5		OTTO
DynaBookGT-S57505ICS/W	148,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
GS0755A9(GTS575/051/C)	134,800円	有	有	無	無	5		OTTO
EVS081WD(J3100VS)	49,800円	無	無	無	無	3		OTTO
J-3100SS	7,000円	無	無	無	有	4		西神戸マイコン

日立

Flora PCT-560VC5WPC	128,000円	有	無	無	有	5		遊基 パソコン館
FLORA 3020	49,800円	有	有	無	有	4	CRTセット	ユニオンコンピューターネットワーク
FLORA1010NB	44,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク

富士通

FMV52NA2S1	288,000円	有	有	有	有	4		OTTO
FMV5DSE251	199,800円	有	有	有	有	4		OTTO
FMV5DSP253	188,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
FMV57NUW1A	148,000円	無	有	無	有	3		OTTO
FMV57D4S6A	118,000円	有	有	無	有	4		OTTO
FMV-466D3	118,000円	有	有	有	有	4	486DX2(66Mhz), 16MB HDD, 420MB HDD, Win95インストール済	ワンダーボックス
FMV4100C2	99,800円	有	有	有	有	4		OTTO
FMV45NLSS1	99,800円	有	有	有	有	4		OTTO
FMV BIBLO 450NL/S	89,800円	無	無	無	有	4	カラーノート	ワンダーボックス
FM TOWNSII Fresh E	74,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
FM TOWNS2/SG20セット	39,800円	無	無	無	有	3		遊基 パソコン館
FM TOWNSII MA20	39,800円	有	無	無	有	3		OTTO
FM TOWNSII CX40	39,800円	無	無	無	無	3	FMT-DP533, FMPR353G2付き	フレックス四日市
FM77AV20EX	39,800円	有	有	有	有	5	新品	アイビット電子
FM TOWNSIIUG20	37,800円	無	無	無	無	3	2MB RAM, 80MB HDD	OTTO
FM77AV20-2	36,000円	有	有	有	有	5	新品	アイビット電子
FM77AV-40	30,000円	有	有	有	有	5	新品	アイビット電子
FM-8	30,000円	有	無	有	有	3	Z-80カード, 5'FDD, 他付属	アイザワ時計店
FM TOWNSIISG20	27,800円	無	無	無	無	3	10MB RAM, 200MB HDD	OTTO
TOWNSII CX40	25,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
FM TOWNS 20F	19,800円	無	無	無	有	3		遊基 パソコン館
FM77AV-2	19,800円	有	有	有	有	5	新品	アイビット電子
FM-New7	15,000円	有	無	有	有	3		アイザワ時計店
FM TOWNS Marty	9,000円	有	有	有	有	4	ゲームソフト2本付き	アイザワ時計店

ディスプレイ

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
21'カラー(M3502)	49,800円	無	無	無	無	3		OTTO
M1212	19,800円	無	無	無	無	3		OTTO
M0401	14,980円	無	無	無	無	3		OTTO

EPSON

CR-7700	34,800円	有	有	無	有	4	17'マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
CR-7000	29,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
AP-900	12,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
CR-4000	7,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

IDEXON

SR7314	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

NEC

N5926-01	34,000円	有	有	有	有	4	H98シリーズ専用	ダイナックス
PC-TV454	33,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KM151	26,800円	無	無	無	無	4	ACコード	無線パーツ
PC-TV354	19,800円	無	無	無	無	3	RGBケーブル	無線パーツ
PC-TV351	19,000円	無	無	無	有	4		西神戸マイコン
PC-KD881	19,000円	無	無	無	有	5		西神戸マイコン
PC-KD881	16,800円	無	無	無	有	4		ワンダーボックス
PC-KD854N	14,800円	有	有	有	有	5	新品ノーマルモニタ	ビットマップ
PC-TV454	12,800円	無	無	無	無	3		OTTO
PC-9831VW2	12,000円	無	無	無	無	2	ACコード	無線パーツ
PC-KD854	12,000円	無	無	無	有	4		西神戸マイコン
PC-KD881	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
N5924	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD882	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD854N	9,800円	無	無	無	無	3		コムネット
PC-KD882	7,980円	無	無	無	無	3		OTTO
PC-KD853n	7,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD852	7,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD854n	6,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
N5913L	5,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

SHARP

CU-14KD	14,800円	有	無	無	無	3		ワンダーボックス

アルファデータ

ACM-217	39,800円	無	無	有	有	3		フレックス四日市

コンパック

171FS	20,000円	無	無	無	無	4	17'マルチスキャンCRT	マイコンランド 長野店

三洋電機

CMT-C14H2	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

飯山電機

MF-5021J	79,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

富士通

FMT-DP5351	24,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
FMT-DP535	19,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
FMT-DP532	19,000円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

フロッピー・ドライブ

ELECOM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FDD-5SN	8,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク

プリンタ

ACM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
BAPRI-1	7,800円	有	無	有	有	3	感熱タイプ, A4サイズ	ワンダーボックス

EPSON

HG-4000	38,000円	有	無	無	有	3		ビットマップ
MJ-810C	29,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
VP-2000	17,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
XJ-500	14,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
AP-500	9,800円	無	無	無	無	3		コムネット

NEC

PC-PR201GS	28,000円	有	無	無	無	3		パソコンプラザ コムライン
PC-PRO2000/4	19,800円	有	有	無	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR201/80A	19,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PRO201/63	19,800円	無	無	無	有	3		フレックス四日市
PC-PR101/J110R	19,800円	無	無	無	無	4		ソフトプラザ遊基 竹林店
PC-PR201/65A	17,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR1000	16,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR101/TN103	14,800円	無	無	無	無	3		パソコンプラザ コムライン
PC-PR201G	14,800円	無	無	無	有	4		無線パーツ
PC-PR101TL2+シートフィーダ	11,800円	無	無	無	無	3		遊基 パソコン館
PC-PR201B	11,800円	無	無	無	有	3		遊基 パソコン館
PC-PR101/TN103	10,000円	無	無	無	無	4		アイザワ時計店
PC-PR201GS	9,800円	無	無	無	有	3		遊基 パソコン館
PC-PR20/J	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR101/Tn103	9,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

Star

JJ-100	12,800円	有	無	有	有	4		遊基 パソコン館
CR-3415CL	29,800円	有	無	無	有	3		ソフトプラザ遊基 竹林店

キヤノン

LBP-A404F	39,800円	有	無	有	有	5		遊基 パソコン館
BJ-130J	25,800円	有	無	無	有	3		コムネット
LBP-B406	19,800円	無	無	無	無	3		遊基 パソコン館
BJ-10VC	14,800円	有	無	有	有	4	シートフィーダ付き	ビットマップ
HF-1	9,800円	有	有	有	有	5	LBP-A404用ハガキフィーダ	遊基 パソコン館
BJ-10V	8,800円	有	無	有	有	3	バブルジェットA4サイズ	ワンダーボックス

富士通

Ablette 10	9,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク

ワープロ

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
WD-751	45,800円	有	無	無	有	4	ペン書院	コムネット
WD-651	35,800円	有	無	無	有	3	書院	コムネット

その他

ELECOM

PM-4A	8,800円	無	有	有	有	3	98, IBM対応	ワンダーボックス

EPSON

GT-8500WIN	47,800円	有	有	有	有	5	カラースキャナー	ユニオンコンピューターネットワーク
GT-5000WINP	39,800円	有	有	有	有	5	パラレルインターフェースセット	フレックス四日市
CP-100	19,800円	有	無	有	有	4	640×480 35万画素	ソフマップ本店5F

ICM

INTER-270AN/BN	8,000円	有	有	有	有	5	98MATE用内蔵HDD	オガワムセン

NEC

AtermIT45DSU	36,800円	有	無	有	有	4	ターミナルアダプター	ソフマップ5号店4F
PC-9821X-BO3	22,800円	無	無	無	有	3	2MB, フルカラーウインドウズ・アクセラレーター	ワンダーボックス
AtermIT45	22,800円	有	無	有	有	4	ターミナルアダプター	ソフマップ5号店4F
NA34-2/4/8MJ-1	10,000円	無	無	無	有	4	PC-9801NA, NAC	ワンダーボックス
PC-9821 B-B01	9,800円	有	無	無	無	3		パソコンプラザ コムライン

RICOH

DC-1S	59,800円	有	無	有	有	4	768×480 41万画素	ソフマップ本店5F
DC-2L	39,800円	有	無	有	有	4	768×480 37万画素	ソフマップ本店5F

アイ・オー・データ機器

CDBOX-L	25,800円	無	無	無	無	4		遊基 パソコン館
HDN-540M	20,000円	有	有	有	有	4	98ノート用540MB HDD	オガワムセン
CD-BOX	20,000円	有	有	無	有	4	98ノート拡張バス用 CD	オガワムセン
FA34-4M	16,800円	無	無	無	無	3		遊基 パソコン館
MPG-98	14,800円	有	無	有	有	5		遊基 パソコン館
98HSE-4M	13,800円	無	無	無	無	3		遊基 パソコン館
HSE-4M	13,800円	無	無	無	無	3		遊基 パソコン館
PIO-RL34-4M	13,800円	有	無	無	無	3		遊基 パソコン館
NE34-8M	12,800円	無	無	無	無	4		遊基 パソコン館
PIO-RA34-3M	11,800円	無	無	無	無	3		遊基 パソコン館
Cb34-8M	10,000円	有	無	無	有	4	9821Cb用RAM	オガワムセン
PK-NSA100	9,800円	有	無	有	有	4	NS/A用 DX4-100	ソフマップ7号店
NP34-8M	8,800円	有	有	有	有	5		遊基 パソコン館
GA-98NBI/C	8,000円	有	無	有	有	4	ウィンドウズ・アクセラレータ	オガワムセン
FS34-1	6,800円	無	無	無	無	3		遊基 パソコン館
PIO-RA34-2M	6,800円	無	無	無	無	3		遊基 パソコン館
PK-Ne100	6,800円	有	無	有	有	4	Ne用 DX4-100	ソフマップ7号店
NP34-4M	4,800円	有	無	有	有	3		遊基 パソコン館
PK-Nd50	4,800円	有	無	有	有	4	Ne2, Nd用 DX2-50	ソフマップ7号店
PIO-SIM61-2MS	3,800円	無	無	無	無	3		遊基 パソコン館
NE-SIM32-4M	3,800円	無	無	無	無	3		遊基 パソコン館

アセットコア

Max, Drive SUV75	9,800円	有	無	有	有	3	486SX→486DX75	ワンダーボックス

アルファデータ

ASC-600	26,800円	有	無	有	有	5		パソコンプラザ コムライン
ASC-600N	22,000円	有	有	有	有	5		パソコンプラザ コムライン

クリエイティブ

SoundBLASTER16	10,000円	有	無	有	無	2		パソコンプラザ コムライン

サン電子

TS64DAA	4,800円	有	無	有	有	4	ターミナルアダプター	ソフマップ5号店4F

メルコ

EML-32M	29,800円	有	無	有	有	4		遊基 パソコン館
DSC-1024S	26,800円	有	無	無	無	4		パソコンプラザ コムライン
MBN-D	21,800円	有	無	有	有	5		遊基 パソコン館
RCD-16M	19,800円	無	無	無	無	3		遊基 パソコン館
EDA-6000	16,800円	無	無	無	無	3		遊基 パソコン館
EMJ-8000J	12,800円	無	無	無	無	3		遊基 パソコン館
EDS-4000	11,800円	無	無	無	無	3		遊基 パソコン館
EDA-4000	9,800円	無	無	無	無	3		遊基 パソコン館
EDA-4000S	9,800円	無	無	無	無	3		遊基 パソコン館
RCS-8000	9,800円	無	無	無	無	3		遊基 パソコン館
HDL-20W	9,800円	無	無	無	無	3		遊基 パソコン館
ENT-6000	9,800円	無	無	無	無	3		遊基 パソコン館
HNR-16TJ	9,800円	有	無	有	有	4	NS/R, NX/C 3倍速	ソフマップ7号店
EMJ-4000L	8,000円	無	無	無	無	3		遊基 パソコン館
EMJ-4000MK2	8,000円	無	無	無	無	3		遊基 パソコン館
EMJ-4000R	8,000円	無	無	無	無	3		遊基 パソコン館
MES-3000	7,800円	無	無	無	無	3		遊基 パソコン館
MES-3000L	7,800円	無	無	無	無	3		遊基 パソコン館
MES-3000L	7,800円	無	無	無	無	3		遊基 パソコン館
MES-3000S	7,800円	無	無	無	無	3		遊基 パソコン館
WGN-A4	7,800円	有	無	有	有	5		遊基 パソコン館
EMJ-2000MK2	5,800円	無	無	無	無	3		遊基 パソコン館
EMJ-2000R	5,800円	無	無	無	無	3		遊基 パソコン館
HND-25TS	5,200円	有	無	有	有	4	Ne2, Nd用 DX4-75	ソフマップ7号店
EMF-P4M	4,800円	有	無	有	有	4		遊基 パソコン館
RCS-2000	4,800円	無	無	無	無	3		遊基 パソコン館
HSP-16DR	4,800円	無	無	無	無	3		遊基 パソコン館
RCB-1500L	4,800円	無	無	無	無	3		遊基 パソコン館
AVR-512	3,900円	無	無	無	無	3		遊基 パソコン館
XMC-2000	3,800円	無	無	無	無	3		遊基 パソコン館
MRA-0	2,980円	無	無	無	無	3		遊基 パソコン館

日本テクサ

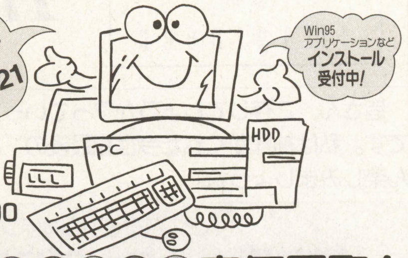
TR-420A	20,000円	有	有	有	有	5	98MATE用内蔵HDD	オガワムセン

日本ヒューレットパッカード

Disk Writer C	19,800円	有	無	無	有	3	MAC対応	ワンダーボックス

調査にご協力いただいた販売店リスト

■OTTO：〒101 東京都千代田区神田須田町2-2 鹿友22ビル ☎03-5256-3801
■ソフマップ本店：〒101 東京都千代田区外神田3-14-10 ソフマップビル5F ☎03-3253-3599
■ソフマップ5号店：〒101 東京都千代田区外神田1-7-12 アポンドビル4F ☎03-3253-0045
■ソフマップ7号店：〒101 東京都千代田区外神田1-7-13 ソフマップビル1F ☎03-3253-9599
■アビット電子：〒192 東京都八王子市北野町560-5 ☎0426-45-3001
■アイザワ時計店：〒231 神奈川県横浜市中区大平町1 ☎045-641-4337
■コムネット：〒274 千葉県船橋市前原西3-21-13 ☎0474-76-0860
■ソフトプラザ遊基 竹林店：〒321 栃木県宇都宮市竹林町333 ☎0286-43-6686
■ダイナックス：〒336 埼玉県浦和市北浦和4-5-8 吉田ビル5F ☎048-832-2356
■ビットマップ：〒350-02 埼玉県坂戸市清水町46-40 ☎0492-89-2369
■パソコンプラザコムライン：〒448 愛知県刈谷市日高町4-606 ☎0566-24-8073
■オガワムセン：〒503 岐阜県大垣市宮町2-29 ☎0584-78-7687
■ユニオンコンピューターネットワーク：〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋4-15-23 ☎06-644-0554
■無線パーツ：〒939 富山県富山市掛尾297-1 ☎0764-21-6822
■ワンダーボックス：〒984仙台市若林区南材木町34 ☎022-227-4681
■遊基 パソコン館：〒320 栃木県宇都宮市鶴田町2765-4 DENSHOビル2F ☎0286-35-1351
■フレックス四日市：〒510 三重県四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F ☎0593-53-7503
■マイコンランド 長野店：〒381 長野県長野市平林836-1(ニューYSビル1F) ☎0268-63-0015
■西神戸マイコン：〒652 兵庫県神戸市兵庫区中道通3-4-3 ☎078-515-2468

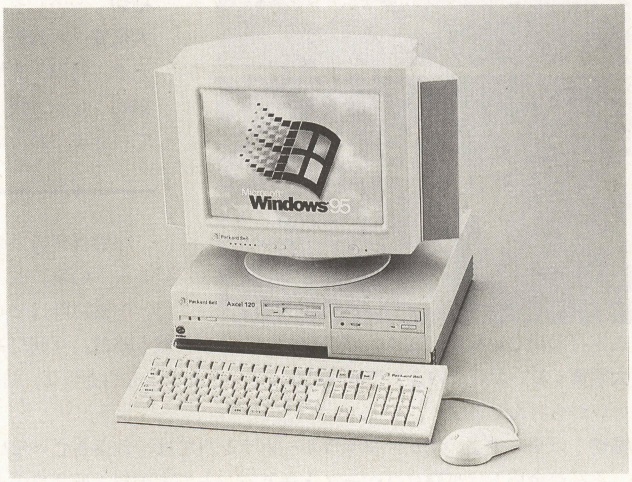


営業時間
AM10:00～PM7:00
定休日/水曜日

あなたのパソコンを高価買取!
新品・中古パソコン格安販売!

W/B ワンダーボックス
お支払いは銀行振込 代金引替、カード クレジット36回までOK!

〒984 仙台市若林区南材木町34
☎(022)227-4681
Fax (022)227-4687
振込先●七十七銀行 河原町支店
㊟5038499 ㈲ワンダーボックス



パソコン
周辺機器
買取強化宣言
パソコンならどんなに古くても
現金買取します

遊基パソコン館は

商品単位で査定しますので売りたい部品だけ買取ができます
買取価格は当店オリジナル査定+オークション基準価格でだしますので高価買取可能です
すべて現金にて決済しますので安心です
買取合計金額が5万円以上なら無料出張買取もやってます(どんな山奥でも栃木県内ならOK)
通常使用の多少のキズ、汚れ、ほこりはマイナス査定にはなりません
(たばこのヤニ・金属部の多量のサビはマイナス査定になりますが買取可能です)

専門店だからできる他店に負けない買取価格をご期待下さい

大量買い付けにより

常時中古品
大量在庫有

お問い合わせは
買取対象商品／パソコン本体・関連周辺機器・パソコン関連書籍・その他関連商品

遊基パソコン館
TEL 028-635-1351
FAX 028-636-3941
月曜定休 AM10:00ーPM7:00
栃木街道沿い県立博物館南
栃木県宇都宮市鶴田町2765-4 DENSHOビル2F

Imagineer

Imagineer-Cafe2:00AM

皆さん，ご存じでしょうか?っていってもなんのことかわからないと思いますが，なんと今年は近年まれなくらい連休が多い年なんです。私は神様がくれた今世紀最後の『みんな遊びましょう!!という年』と勝手に解釈しているんですが…。というわけで今年は皆さん楽しみましょうね。

(TYPE-R)

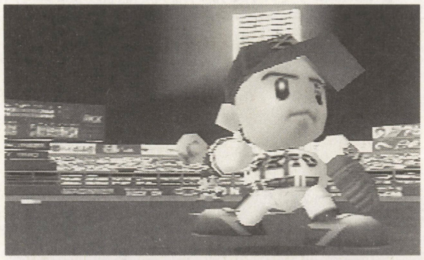
NINTENDO64用ソフト

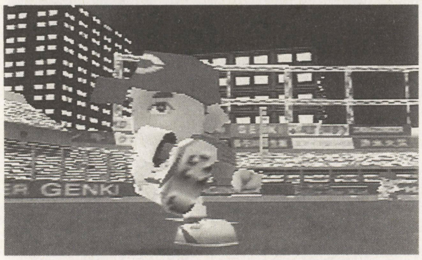
『超空間ナイタープロ野球キング』

セ・リーグペナントレース大予想///

いやー，今年のプロ野球はセ・パ両方とも白熱していて目が離せませんなぁ。(この原稿を書いている9月中旬時点) そこでイマジニアで秋発売予定のNINTENDO64用ソフト『超空間ナイター　プロ野球キング』でセ・リーグペナントレースを占ってみました。この号が出る頃はもう結果が出ているかもしれませんね。

まず，登場するのは巨人と広島です。(中日ファンの皆さん，ごめんなさい!!) で，プレイするのがこの『超空間ナイター　プロ野球キング』の開発ディレクター大須賀氏（以下大須賀）と私広報担当の堀切（以下堀切）です。以下，ご覧ください。





序盤は息詰まる投手戦!! 斎藤，大野が好投

堀切；大須賀さんよろしくお願いします。それではチームをどっちがどのチーム使いましょうか？

大須賀；おれ巨人使うよ。

堀切；……じゃ，じゃぁ僕が広島使いますね。球場はナイターがきれいな広島にしましょう。

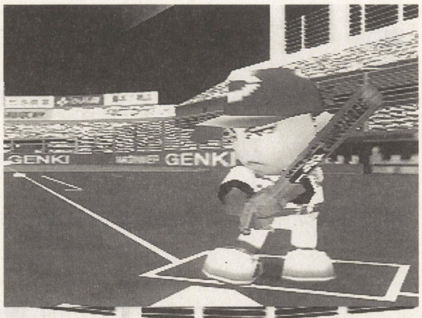
大須賀；おれ先攻だからね。スターティングメンバーは仁志，川相，松井，マック，広沢，岸川，元木，村田。先発ピッチャーは斎藤でいこうかな。

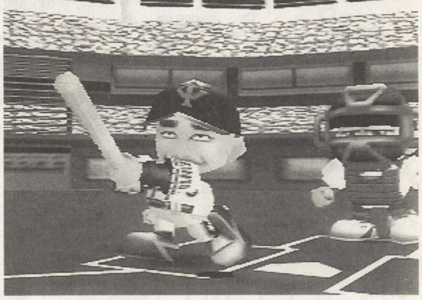
堀切；じゃぁ僕は野村，正田，前田，ロペス，金本，緒方，髙田，西山でいきます。先発は大野でいきますね。

プレイボール!!

序盤は両投手の好投で緊迫した展開が続く。5回までは広島は野村のセーフティバントによるヒットのみ。巨人にいたっては大野にパーフェクトにおさえられてしまう。

中盤以降はヒットは出るものの，両軍とも決定打の出ない展開が続く。試合が動いたのは終盤も終盤。9回だった。





大須賀；おいおいこのままじゃ0対0っていうもっともつまらない結果になっちまうじゃねぇか。いいから打たせろ！

堀切；いやっすよ。僕がサヨナラホームラン打てば一件落着じゃないですか。

そんな余裕とは裏腹に2ベースと送りバントで大須賀1死3塁のチャンスを迎え，バッター元木。その元木が内野ゴロの間についに1点入ってしまう。その裏，広島は6番バッターの緒方からの攻撃。しかし緒方とつづくバッターも倒れてしまう。ついに2アウト。そこからドラマははじまった。

堀切；バッター西山かぁ。交代しよう。代打はえーと，町田にしよう!!

大須賀；無駄なことを…

堀切；いやー，ここで町田がホームラン打ったらすごいんですけどねぇ。うりゃっ。えっ，まさか，入れ入れ!!入った!!同点ホームランだ!!ねぇ大須賀さん，本当に打っちゃいましたよ。わーい。わーい。

大須賀；………………うるさい。早く続きやるぞ！

その後のランナーは倒れ延長戦に突入。**結局10回の表の巨人の攻撃で1アウトから松井に3塁打が飛び出し，つづくマックに決勝打が出て試合は終わる。**2対1で巨人の勝ち。本当にうそのようにいいゲームでしたとさ。

あなたのお便り，イラストその他を待ってます。お気軽にどうぞ。

〒163-07 東京都新宿区西新宿2-7-1　新宿第一生命ビル15F
イマジニア株式会社　広報チーム宛

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社　エス・ピー・エス
TEL(0245)45-5777

朝晩めっきり冷え込むようになり，虫の声がもの静かに耳に聞こえてくる今日この頃ですが，読者の皆様は体調など崩さずにお元気でいらっしゃいますか？ふふ。体調など崩してはいられませんよね！なんといっても10月の18日には，「首領蜂（ドンパチ）」が，発売になりますからねぇ。バリバリの硬派なシューティングだから，きっと君の熱い期待に応えてくれるはず。秋の夜長，虫の音を聞きながらゲーミング，なんていいんじゃない？それでは，今月も元気よくSPSスピリッツいってみよぉぉぉ〜〜〜！！！

チェリー江川　ちょっとだけよ

○PS版ドンパチ発売！

「首領蜂」ついに一週間後10月18日に発売が決定しました。楽しみにしていたよい子のみんなぜひ買ってくれ!!。今度こそ大丈夫，延びません。

○徳間ホールブース抽選　出張手品マン「クラウンゴー」の乱入！

先日，プレイステーションのエキスポのブースの位置を決めるために上京しました。会場は徳間書店ビル内の徳間ホールというところで50社近くのメーカーさんが集まり，ブース場所取り抽選をするという厳正なお仕事のはずだったが……空き時間に「クラウンゴー」なる人物がピエロのメイクをして派手な身ナリで登場しました。彼はホールのみんなに自慢の芸を披露してくれました。長い風船でうなぎを作ったり，ヤシの木に登るモンキーを作ったり，また他にも箱キャッチの芸，会場に参加している女性の方をステージに呼び，テッシュペーパーをかりて一つ取り出すや否や，彼女の目の前でものすごい速さで手をシェイクアンドクロスして，当人に分からぬように死角にテッシュをほうり込んで「さあ，紙はどっちだ」というものもありました。「お姉さん後だよ，うしろ！」という僕の心の声を聞かないでクラウンゴーの握り締めた拳をまじまじとチョイスするお姉さん。僕があの場にいたらどちらを選ぶのだろうか。右？左？

最後に彼はとっておきのヨーヨーの芸を披露。特製のヨーヨー（箸に長い糸を付けたもの，紙コップの底を二つ繋ぎあわせた回るやつ）を使って上下に動かして，宙に浮いたヨーヨーを鞭でひっぱたくようなそぶりでキャッチする「女王様とお呼び」と題されていた技に僕は一番感動した。尊いと思った。人間に興奮と緊張を与えるとエンターテイメントの原点を思い知らされたような気がした。

最後の最後に，クラウンゴー作「ヤシの木に登る猿の風船（仮名）」を争い，じゃんけんがあった。あの風船が欲しいと思った。もし優勝してあの風船を貰っても帰りの新幹線で持ち運こぶのはちょっと恥ずかしいので棄権した。今，それを悔やんでいる……。今度はぜひ参加して勝利と恥に酔いしれたい。と，今月の要点は一番上から3行だけです。失礼しました。

くまちゃんのおねがひ

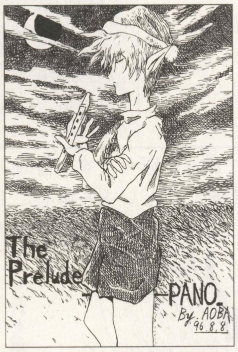
ふぅぅぅぅ〜。何とか一息ついてますよぉぉ。この忙しさときたら…。というのも，SPSで2カ月に2本のソフトが発表になるからなので〜す。連絡をとるにしても，「どっちのソフトだったっけ？」となる始末。頭の中はすっかりパニックしてるし，会社の中もちょっと凄まじいものがありますよ。ってことなので，ぜひぜひ「首領蜂」「HARDBALL 5」共々，お買い上げいただき遊んでいただきたいなぁと思ってます。

お葉書あ〜りがぁとなぁいのコーナー

今月もたっくさんのイラスト葉書をホントにどーもあ〜りがぁとなぁい!!

By チェリー江川

北海道　P.N　銀猫
かっこいい名前です。本名見て「おおっ」って思ったぞ。

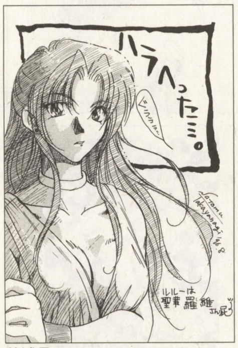


北海道　P.N　青葉繁る
この少年の子がクラリネットを壊して困惑している姿がみえた。

三重県　P.N　とらい
僕もぷよぷよを長時間やると夢にアレが出てきます。

千葉県　P.N　鈴木有人
当社の葉書読みは全員オートリバース機能がついてるので安心するがよい。

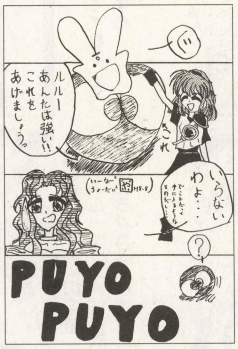
茨城県　P.N　K.K
ハハーン4年逃がしましたね。ホームページに是非いらっしゃい。ココロ隙間埋まります。



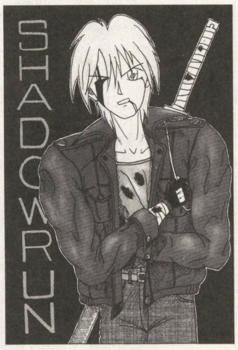
茨城県　P.N　高柳　里夢
聖華羅維さん。見てるー？

神奈川県　P.N　たぬき
ソーメンをくう犬とな。僕が中学の頃ちょっとの間飼っていた猫を思いだした，あれはバターが好きでした。

東京都　P.N　ぶんちょ
知ってるぞ！　うろこさかなびと。本名はセリリっていうんだっけね。



福島県　P.N　霜平　矢波
ぷよぷよは悪臭を放つ生き物です。要防臭剤。



兵庫県　P.N　柳蛙
いっぱいトーン張ってますね。シャドウランを知らないけど，気合いが張っているので載っけた。

CAPCOM WORLD

㈱カプコン本社ビル　〒540　大阪市中央区内平野町3-1-3

私が勤務しているカプコン東京支店では，今『スーパーパズルファイターⅡX』が大流行しています。昼休みや仕事が終わる頃になると，PS版のサンプルロムを使用しての対戦が始まります。社内でみんながやっているゲームは大体よく売れるので，『スパズル』も売れるといいなと願う今日この頃です。12月にPS／SSで出ますので皆さんぜひ買ってくださいね。それでは今月もよろしくお願いします。

10月のソフト情報

今月は二つのソフトが発売になります。

10月18日にはSFC『マーヴル・スーパーヒーローズ ウォー オブ ザ ジェム』が発売になります。こちらはマーヴルの人気キャラクターが活躍する横スクロール型のアクションゲームで，対戦格闘とは一味違った爽快感が味わえます。

10月25日にはPS『スターグラディエイター』を発売します。このゲームは前号でも内容を紹介しましたが，カプコン初のオリジナル3D対戦格闘です。PS版追加要素として，CGデモや，トレーニングモード，グループバトルモードなどが入ります。

以上の今月発売予定のソフト，どちらもよろしくお願いします。

『スタグラ』キャンペーン実施中！

10月25日発売のPS『スターグラディエイター』ですが，只今「デモCDプレゼントキャンペーン」を実施中です。内容は先着25000名様に「デモムービーCDロム」（ゲームプレイはできません）をプレゼントするというものです。

・応募方法

官製ハガキに住所・氏名・年齢・学年（職業）・電話番号を明記の上，下記事務局宛てにご応募ください。当選発表は発送をもってかえさせていただきます。またプレゼント商品がなくなり次第，本キャンペーンは終了とさせていただきます。

・応募先

〒540 大阪市北区天神橋3-6-22-401
スタグラキャンペーン事務局
お問い合わせ　06-358-7115

アーケードゲーム情報

アーケードでもこの秋は新作がどんどん登場します。まずは『X-MEN VS.ストリートファイター』。『X-MEN』シリーズと『ストリートファイター』シリーズの人気キャラクター達が夢のタッグマッチで激突する対戦格闘ゲームです。とにかく派手な演出とタッグマッチならではの様々な新システムがあります。

続いては『ウォーザード』。こちらは新基版CP-システムIIIの第一弾となるゲームで2D格闘史上最高グラフィックの美しさを実現しています。また，対戦相手を倒し，自分のキャラクターを強くしていくという，今までにないシステムを採用しています。

以上の2作品は先月行なわれたアミューズメントマシンショーでも大好評を頂きました。皆さんぜひプレイしてみてください。

インターネット カプコンホームページ アドレス

http://www.capcom.co.jp/

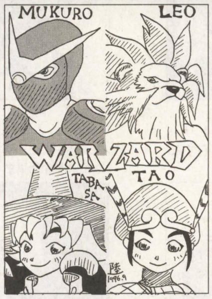
カプコンソフト情報

大阪	06-946-6659
東京	03-3340-0718
札幌	011-281-8834
松山	0899-34-8786
名古屋	052-571-0493
仙台	022-214-6040
広島	082-223-3339
福岡	092-441-1991

CAPCOM WORLDへの質問やイラストは〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部「CAPCOM WORLD」係まで

イラストギャラリー

今月はハガキの数が増えて嬉しい限りです。普段あまり描かれないキャラクターを描いてくれた方（前号参照），新しい方を中心に選んでみました。いよいよ芸術の秋も本番ということで，次号も沢山の応募を期待してます。



▶宮城県・りくすけ
『ウォーザード』イラスト初投稿です！ ゲーセンで出たらみんなやってね。

▶大阪府・冴村明
ゲーセンでは『ZERO2ALPHA』が稼働中です。海外版リュウも使えるよ。

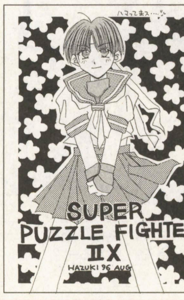
▶大阪府・谷橋意論
今月はダルシムを描いてくれました。独特のセンスがありますね。

▶北海道・煤払いの冬至
ペンネーム・イラスト共に訳の分からないところが気に入りました。

▶兵庫県・水野たかし
結構珍しいデミトリのイラストです。次も変わったの送ってね。

▶神奈川県・たぬき
今月のナンバー1はこれに決定！ 表情・セリフの素朴なところが良。

▶北海道・銀猫
さくらのイラストは今月も多かったけど，これを選びました。



▶東京都・葉月
私も『スパズル』にはまっています。超デカのパワージェムを壊すのが快感ですね。

コナミ流。

■コナミ株式会社　〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1■

うひゃあ。どうしたんだ，このページは！　絵が少なぁーい（というよりかは無い)!!　他社の皆さんのページは，きちんと読者のイラストやらゲーム画面写真やら載せてらっしゃるじゃないですか(汗)。(←おいおい，今頃気づいたんかい。←一人ツッコミ。←ありがち。)

さて！ビジュアル不足で少々息苦しいこのページ（と自覚しつつ），今月もいってみます。読んでくださる方は息継ぎしながらムリをなさらず…（以下，本文につづく）

以下であるところの本文

でもベーマガを読んでる皆さんは，他の雑誌しか読んでない人に較べて，文字とか活字とかに強い人たちかもしれませんねえ。だってこの本，情報量すごいでしょ，うむ。

さて！ラジオ班からのお知らせ・その1。「ツインビーPARADISE3」放送継続！ひゃほう。

その2。金月真美パーソナリティの新番組，放送開始！きゃほう・おおっと，原稿を書いてる時点ではタイトルが決まってないのだが（再び汗），放送日時は以下です。

Nack5（金）23:30～24:00
10月4日スタート予定
ラジオ大阪（日）21:30～22:00
10月13日スタート予定

「読ホン」でいろいろ取り上げていただくことも多い「ときメキ」ですが，藤崎詩織が本命ヒトスジ！って方は，似たような声が聴ける番組ですので一度お試しください（でも，性格は多少？違いますよね，金月さん)。

さて！　新設パロディウス班からのお知らせ。「セクシーパロディウス」やら「実況おしゃべりパロディウス」やら「究極パロウォーズ」やら，リリースの絶えないパロシリーズですが，この機に乗じて（←正直すぎ）ドラマCD化を検討中！どうなることやら！パロディウスファンの方からのはげましのお便り募集中！

コラム

■番組改編期の今月からこのページを読むヒト向け《登場人物紹介》

さゆ鈴…「さゆりん」と読む。コナミレーベルのスポークスマン。妙齢の美女。彼女の内容を完全に理解するには，トレンディドラマやTVCMなどを朝日奈ばりにチェックしてないと無理。ときたま海外逃亡することで有名。

流石野…正式名称「流石野孝」ときメモ関係CDのすべてを仕切るディレクター，飛ぶ鳥を落とす勢い，しかしへっぽこ。彼のコーナーはただのディレクターとは思えないセールストーク全開の営業スピリッツ，しかしホモ（ウソ)。

コナミレーベルインフォメーション

みっなさ～ん，こんにちは。いよいよ出ますね，國府田マリ子さんの4thシングル。楽しみに待ってらっしゃることでしょう。10月23日発売，タイトルはズバリ，「夢はひとりみるものじゃない」。マリ子ちゃん自身が作詞したメッセージ溢れる歌。澄んだマリ姉の声が活かされててすっごく魅力的。カップリングもマリちゃん作詞の「終わらないアンコール」。彼女にしか綴れない，彼女にしか歌えない，コンサートでぜひ聴きたい曲。夢はひとりじゃなくて，マリ姉と一緒にみるものだよね！

さゆ鈴のひとりごと

今は，もう秋。誰も，いない海。というわけで，本格的に秋に突入いたしました。秋と言えばあなた，もう温泉しかない…ですよね？ああ，温泉に行きたい。

この夏，あまりおもしろいドラマがなかった。(と，いきなり話が変わる)唯一見ていたのは「真昼の月」。でも，つらすぎだ。ま，結局何とか落ちついて，織田裕二さんもかっこよかったのでまあ良し，というところでしょうか？でもあれは，男性にしか書けない内容ですよね。お願いだから，みんな，女の子のこと大事にしてね。

秋に向かって，ちょっぴり支離滅裂なさゆ鈴でした，チャンチャン。

流石野の言い分きたあああっ！編

全国184万5千人の「ときめきメモリアル大好き野郎ど」のみなさま♡

「月ときNO3」いかがでした？片桐彩子の歌にジ――ン。鏡魅羅の歌にジーン。男子更衣室でガ――ン！って感じだったでしょ？現在流石野は「ゲットキNO5」を制作中で，山のように積まれたお葉書に半身埋もれながら，がんばっております。発売月だけでも数千枚のお葉書がよせられて，そのすべてに目を通すだけでも，数日かかってしまいます。通勤電車の中で，葉書を読みながら通勤してる人間を見かけたら，それは流石野です(苦笑)。さてさて，お待ちかねの「月ときNO4」は，11月1日発売です。イメージソングは，お待ちかねの虹野沙希ちゃん，そして「ボーカル殺し」の異名を持つ早乙女好雄クンとなってます。さらにブックレットは「イラスト総力特集」だ！さらにさらにラジオトークは金月真美さんがゲスト。なんとマミ姉の2ndアルバムの収録曲が，2曲もフライングで聴けちゃうよ！「月トキってなんでオトクなの！」って感じッス。外はだんだん寒くなって来ていますが，「月とき」はまだまだ熱いッス。

ではでは。

スクープのつづきだよ

前号までの復習をかねて，いきなり大公開だぜ。

古川もとあき氏と並木晃一氏が手を組んでレコーディングを開始したわけだが，2人のユニット名も決まった。ユニット名は“F／N”。古川の“F”と並木の“N”を並べたシンプルな名前だ。そのF／N（エフエヌと読んでくれ）プロジェクトが手がけるアレンジアルバム第1弾は，なんとあの名作「ポリスノーツ」。2人でギターを弾きまくる，ハードでオシャレなアルバムに仕上がる予定とのことで，期待度も充分。

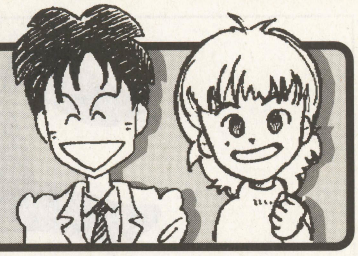
タイトルは「POLICENAUTS F／N」で11月1日発売だ。

とにかく買うべし!!

SEGAのヘンな話題やちょっとお得な情報ならおまかせ!!

ベーセガ

マイコンBASIC SEGA OFFICIAL VARIETY SPACE



SEGA竹崎近況報告

今月も忙しさにかまけて締切直前に原稿を書くハメになっちまったぜ。セガ・竹崎です。

今月は悲しいことに「ベーセガ」あてのハガキもあまり来ないし，新作紹介は別のページでやってもらってるし，ここは竹崎の近況でも書きますか（書いてどーする？）。

最近，一番周囲にウケた出来事は，某月刊サターン専門誌（多分，明日発売のもの）用に書いた僕の原稿です。どんな原稿かは読んでみてのお楽しみなんですが，少なくともゲームには一切関係ない内容で，しかも，小説です。ハハハ…。「小説」なんですよねぇ。編集部の方には「ちょっとしたコラムなら書きますよぉ」みたいなことを言ってページをもらっておいて，原稿ができてみたら「ゲームには一切関係ない小説」なわけですから，編集部の方はさぞ驚かれたと思います。正直，編集部でどんな受け止められかたをしたかは僕も正確に把握していませんが，怒ってなければいいなぁ。僕も「ベーセガ」を含めていろいろな原稿をいろいろな雑誌に書いてますから，当然，それぞれの雑誌に合わせて内容が重ならないように考えるわけです。で，今まで他の雑誌で全然書いてないものは何かなぁって考えた末，「そうだ！　小説を書こう。しかも，誰も予測できないような，意外性バツグンな内容のものにしよう!!」って勝手に決めちゃったんですよね。原稿を読んだ誰もが「ええーっ!?」という内容。みなさんにも是非，読んでいただきたいなぁ。たまにはゲーム誌で小説読むのもいいでしょ（良くない？）。明日発売の「G」で始まる雑誌。是非ご覧くださいませ（宣伝したから許して!!）。

これからの竹崎は，ますますパワーアップして，さらにいろいろな原稿を（書く場所さえ与えられれば）書く予定だ。でも，読者のみなさんに喜んでもらえなければやめます。いろいろ含めて感想やリクエストなんかください，みなさん。

というわけで，先月休んだゲーマーみきにこの後を託します。今月はたくさん書くのだ。

ゲーマーみきの開発裏世界（ワイド版）

やほー。先月お休みの分，たくさん書かせていただきます，はい。

今月のテーマは『開発さんの睡眠』。なぜか開発さんは，いつも眠い。仕事で遅くなってしまったときはもちろん，早く家に帰った翌日でも「眠い」と訴える人の多いこと。

通勤途中の電車で居眠りをしてしまい，乗り過ごしをしてしまったり，いつのまにか反対方向に電車が走っていたということは疲れていると起こりがちです。でも，山手線をぐるぐる周り続けたり，何往復もする人はあんまりいないんじゃないでしょうか？　一番すごかったのは折り返し運転の電車だったために何往復もしたあげく，出社したら夕方だったというプログラマ。それも，途中で一度『乗り過ごしちゃった，ごめ～ん』と電話を入れてきていたのに！です。眠らないでぇ。

一度眠るとなかなか起きない人もいます。あるゲームでマスター完成直前「がんばってもらわないとヤバイよ～」という時期に現れないスタッフがいたので，会社からモーニングコールを入れてみたところ，何と料金滞納で不通。会社からそれ程遠くないところに住んでいたこともあり，仕方がないので家まで自転車でお迎えに行ってもらい，無事出社ということもありました。ですが，上には上がいるもので，迎えの人に，乱暴に布団をはがされても蹴られても起きない熟睡の人もいるようです。痛くないのでしょうか？？？

会社で昼休みに居眠りをしている人も見掛けます。居眠りって15分くらいでも「HPが回復したなぁ」という気分が味わえてよいものですね。でも，休み時間以外に眠っていると当然怒られます。上長からチョップが飛んでくることもあるので注意が必要です。

しかし，いったいどうして開発さんはこんなに眠いのでしょう？　どうも時々聞こえてくる「ラスボスがきつい」とか「俺50回卒業した」といった家での楽しいゲームライフが大きく響いているような気が…しますねぇ。睡眠も大切に。

SEGAゲーム思い出の1作!!

先月号で「思い出の1作」を読者のみんなから募集すると書いたのに，みんな，どーして送ってくれないのぉ!?　オレは猛烈に悲しみの底で沈んでいるよ（**竹崎**）。でも，そんなところに一条の光が……キラリーン。**大阪府の吉野宏樹さん**がハガキをくれたぜぃ!!

「スペースハリアー（マスターシステム）」これは良かった。3発しか出ない弾。動きのそろわない3連ザコ。「長い」ボスにいたっては表示欠けしまくる。スプライトが背景を喰う。でも，「スペースハリアー」というゲームの本質は再現されていたと思います。当時としては（マークIII＋FM音源という人が多かった）FM音源の厚みもあったし，ステージごとの特色やゲーム性は損なわれていません。今も立ちあげて遊んでます。P.S.アウトランもマークIII版は良かった。「マジカルサウンドシャワー」は，ちょっとテンポがおかしかったみたいですけど。

（竹崎）うーん，本当に懐かしいねぇ。僕はマスターシステムの「アウトラン3D」ってのも持ってるぞ。ただし，海外版で，シンガポールで買ったものです。他のみなさんも「思い出の1作」送ってね。SEGAゲームだったら何でもいいぞ。ハガキに200字から300字程度で，熱い思いを語りつくせ!!

▶北海道・関壷裕
◀東京都・蒼霧羅夢
▶兵庫県・水野たかし
◀岐阜県・極堂
▶大阪府・冴村明
◀埼玉県・橋本八尋

またまた限界寸前バタバタ入稿の「ベーセガ」（担当のOさん，ごめんなさい）。しかし，秋ですねぇ。あぁ，くりご飯が食べたいなぁ。食べたら創作活動にいそしみましょう。秋色に染まりゆく景色を眺めながらおたよりやイラストをいっぱい書いて，このコーナーへビシバシ送ってちょうだいねん。いろんなご意見・ご感想，そしてメガドラやセガに関する思い出のエピソードなどたくさん待っていますよ～。SEGA竹崎&ゲーマーみきがおたよりをすべて読んで，面白いコーナーを作っていきたいと思います。イラストもどんどん送ってね。すべての宛て先は，ここ!!

〒144 東京都大田区羽田1-2-12　㈱セガ・エンタープライゼス　CSプロモーション部「竹崎&みきのベーセガ」係

TG ステーション

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
株式会社テイジイエル

Windows95専用ファンタジーシミュレーションRPG『ファーランドストーリー～狂神の都～』絶賛発売中!!

〒530 大阪市北区松ヶ枝町1-3高栄松ヶ枝ビル

TGLの大作RPGがついに!!

Windows95で発売されたばかりの『狂神』に続いて，
新しいファーランドストーリーがついに完成!!

その名も，**ファーランド サーガ** だ!!

ファーランドサーガでは，グラフィックが一変してクォータービューに!!

新たに高さの概念が加わり戦略性もアップ!!

しかも 遊びやすさは従来通り!!

ファーランドストーリーのファンも，初めてパソコンをやり始めたと言う人も，買ってすぐに遊べるオススメの1本だ!!

では，気になるストーリーのほうを少しだけ先取りして，みなさんに教えちゃいましょう。

ストーリー

主人公は，レオンと呼ばれる18才の青年。

17年前の大戦で両親を亡くしてしまい，戦争孤児になっていたところを，元騎士のブライアンに拾われる。幼少の頃から剣を教えられてきた彼は，心身ともに戦士として大きく成長したのだった。

ある日，ブライアンに連れられて，王都へ向かう事となる。それは，王都にてハウルクという新しい国との友好関係を結ぶ，大きな式典が執り行なわれるからであった。

こうして，ブライアンと，主人公レオン，彼と同じ戦争孤児のラルフの3人は，お祭り気分を満喫しながら王都へと向かう。

しかし，彼らの前途には，大陸を揺るがす戦乱の時代の幕が，すでに開かれようとしていたのだった。

冒頭のストーリーはこんな感じ。今回は人間ドラマを重視した，奥深いストーリーになっているぞ!

操作性も向上し，派手な魔法や，3Dレンダリングされた美しいマップ!!

これはもう買うしかないですね？

動作環境は次の通り，要チェックだぞっ!!

- **OS**：Windows® 95日本語版の動作が保証されているパソコン
- **CPU**：Pentium™60MHz以上（推奨Pentium 100MHz以上）
- **メモリ**：12MB以上（推奨16MB以上）
- **グラフィック**：640×480（256色）表示可能な，DirectX™に対応したグラフィックアクセラレーター
- **音源**：CD-DA，MIDI（GS，GM）対応（なくてもゲームはプレイできます）

特報!!

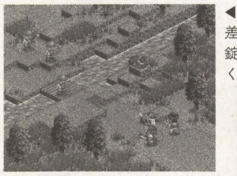
TGLのホームページ（右下参照）や，パソコン通信で有名な「Nifty-Serve」のパソコンゲームフォーラムに『ファーランドサーガの体験版』がアップされているぞ!

Nifty-Serveでは，コマンドラインで『GO FCGAMEP』で簡単に見つけることができるので，是非ともプレイしてみてほしい。

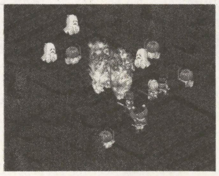
使用上の注意!!

サイズは自己解凍型の圧縮ファイルで2MB。

この中にはDirectXが入ってないので，雑誌の付録などから入手しよう。



◀これはゲーム画面。ちゃんと段差があるでしょ？ステージ攻略の鍵になるので，敵の動きは注意深く観察しよう。



▶カリンのフレイムバーストが炸裂!!他にも，約50種類以上もの魔法があるぞ。敵には属性があるので一番効果的な魔法を使うのだ!

◀左上から，マーシア，レオン，ラルフ，リアン，ファムです。やっぱり女の子は，ファーランドシリーズの花ですね？

今月のイラスト

▶神奈川県，NULLさん クシナーです。やっぱり人気者ですね？フェイは今頃どうしているのか……

◀大阪府，野里真弓さん
むぅ……同人誌ですか？でも誌面の都合上，字が小さくて読めないかも。

みんなのおたより待ってます!!

インターネット ホームページ

いよいよTGLも，ホームページを開設したぞ!!
内容も，どんどん充実していくので，こちらもよろしく!!

URL http://www.tgl.co.jp

スタッフ募集のお知らせ

当社ではゲーム開発スタッフ及び営業のアルバイトを募集しています。詳細は当社担当までお問い合わせください。

職　種：アニメーター，グラフィック，プログラム（家庭用ゲーム機，制御系経験者可）シナリオ，ハードウェア，営業
連絡先：06-354-8721（代）総務部
勤務先：大阪市北区（南森町）または福井県福井市

V.G.スクリーンセーバー／ファーランドストーリースクリーンセーバー

Windows 95® /3.1両対応 CD版 5,800円（税別）
●要CD-ROMドライブ●要ハードディスク
FM音源　MIDI音源　ステレオFM音源　PCM音源対応

ファンタジーシミュレーションRPG

ファーランドストーリー～狂神の都～

Windows95® CD版 9,800円（税別）
●要CD-ROMドライブ●要ハードディスク●要RAM16MB以上●CPUi486（66MHz）以上
※推奨Pentium（75MHz）以上●表示画面640×480ドット，256色以上●PCM音源対応

R² アールツー 遺跡への道

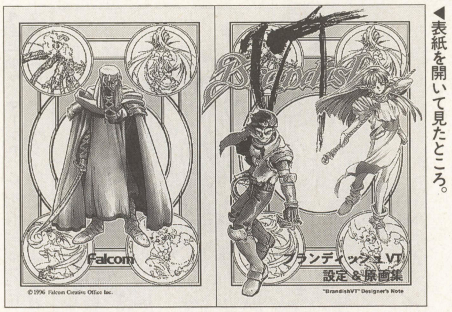
- ●Windows® 95専用，本格派RPG/先陣を切って，TGLから登場!
- ●GAME SDKを使用した，高速でスムーズな画面描画を実現!今までのWindowsゲーム違う
- ●シナリオは「機動戦士ガンダム・超時空要塞マクロス」の松崎健一氏
- ●ゲーム専用機にはない!キメ細かな高解像度256色画像が描き出す新・TGLワールド

CD-ROM版　価格¥9,800円（税別）

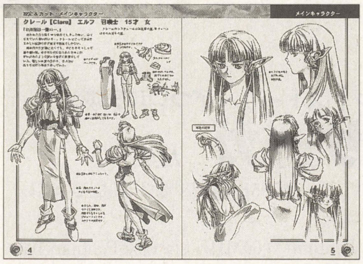
Falcom® NEWS EXPRESS

〒190東京都立川市曙町1-14-13立川MKビル
TEL.0425-27-6501(代)　FAX0425-28-2714
日本ファルコム株式会社
スタッフ募集中

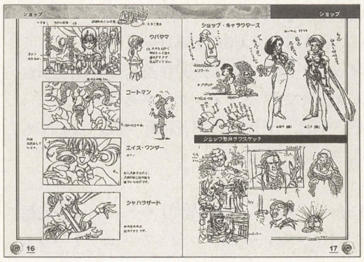
『VT』設定&原画集プレゼント!!



◀表紙を開いて見たところ。



◀ヒロインの「クレール」はお月様が…嫌い。理由はこのページを読めばわかる。



◀個性豊かな店の住人たちはこんなラフ画から生まれた。

『VT』遊んでくれてるかな？さて，通信販売かファルコムショップで予約購入した方は入手してる『設定&原画集』。全24ページにはマニュアル未掲載のカットや設定資料，３コマ漫画など満載!!特に制作途中おしくも未使用になったものなどファン必見の価値ありだ。こんな設定&原画集を特別30名に抽選でプレゼント!!次のクイズの答え・〒・住所・氏名・電話を葉書に書いて右上住所の「VT設定集係」まで応募だ!!締切10/31消印有効。発表は発送にかえさせてもらいます。Q:VTマニュアルの登場する料理名を全て答えよ。

NEWグッズ発売中!!

●ファルコム卓上カレンダー'97

▲商品番号：112　¥500

描き下ろしを含む新イラストと，ちょっとなつかしイラストの競演するカレンダーです。※ポストカードサイズへ大きくなり，クリアなポストカード立てが付きました。

11/1よりCDドラマ『朱紅い雫』3カ月連続発売!!

◀11/1 ¥3,000

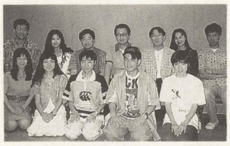
◀12/5 ¥3,000

◀1/1 ¥3,000

第１章11/1，第２章12/5，最終章１/１とCDドラマ『英雄伝説IV朱紅い雫』が１カ月ごとに発売されるぞ!!「6/5に発売された前回のCDドラマが予告編的なモノだとすれば，今回が本格的なストーリー展開で描写がより細かくなっています。これから話が進んでいくと，前回のCDに出てた他のキャラクターたちともいずれ出会うのかなと，続きを楽しみにしています。」というアヴィン役『緑川光』さんの収録後コメントどおり今回の新キャラは，女王様ぜんとしたミューズにはまり役の『折笠愛』さん，「マイルさまー♡」のシャノン役に『佐々木庸子』さん，そして最初敵対するルティス役に『平松昌子』さんとイメージバッチリな声優陣だ。前回同様アイメル，マイル，オレシア先生も健在だ。ジャケットは描き下ろしの新イラストが目印だぞ。お金を貯めて発売日にはCD屋へGO!!

代々木ファルコムショップだけの購入予約特典!!

■CDドラマ『朱紅い雫―第１章―』



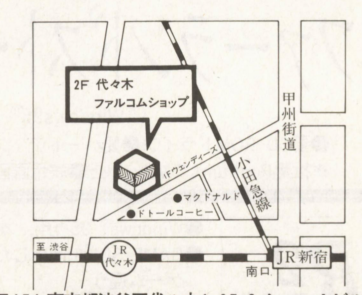
◀収録前にハイチーズ!!

▶他のキャラもあるぞ。

購入予約の方には商品引き取り時に，『出演声優陣の集合写真』を全員プレゼント。また抽選で『声優サイン入りキャラポストカード』をプレゼントするよん!!

■『VT』クリア最小移動歩数大会!!

どのキャラでもOK。クリア後表示される画面を写真に撮ってファルコムショップへ送ってちょ。〒・住所・氏名・電話の記入もお忘れなく。締切り11/30。最優秀の方には豪華オリジナル商品をプレゼント!!詳しくはファルコムショップまでTELにょ。



〒151 東京都渋谷区代々木1-37-2 ショーAビル2F
TEL.03/3379-7723
営業時間10:00〜18:00　毎週水曜日定休日

全プレ応募が大好評!!98キャンペーン実施中!!

▲朱紅い雫　¥12,800

▲白き魔女　¥10,800

▲ブランディッシュ1，2，3　各¥4,800　セット¥9,980

▲Revivalザナドゥ，2REMIX　各¥3,800　セット¥5,800

左記のタイトルが，Canbe・VALUESTAR専用版CD-ROMで発売中だ。(Win95/3.1/MS-DOS3.3以上対応) CD-ROMをセットするだけの手間なしインストール（Win95オートプレイ対応）で初心者も安心。朱紅い雫・白き魔女には，ミュージックサンプラー付。ソフト封入の応募券を２点集めて送ると「VT」オリジナルテレカ&マウスマットセットを全員プレゼント。必ず締切り11/15前までに応募しちゃおう。

第41回 マジカルステーション

〒651神戸市中央区葺合町馬止1-10マジカルビル　魔法株式会社

今日は朝から熱っぽくてすこーし，しんどいの。でも，月に1度のマジカルステーションの原稿作成日なので，がんばるのさっ。

秋が始まろうとしています。星が，綺麗です。夜も涼しくなって来ました。この夏の最大の思い出といえば，SMAPのコンサートに行ったことかにゃ？（実は好き♡）西宮スタジアムの野外コンサートでした。初めて本物見た，幸せ♡♡

さて，問題です。みずぴょんは誰のFANでしょう？（2人いるよ）楽しかったでーす。

あと，映画もたくさん見た。12モンキーズとミッションインポッシブルがGOODでした！

さあ，後はドラゴンハートと，THE ROCKとノートルダムの鐘だ!!う～ん，映画づくし…おすすめの映画があれば，みずぴょんに教えてくださいね（実は洋画好きなのだ）。

そーっだ，あしたはドラゴンハートを見に行こう!!

●新作情報●

～シミュレーション&スポーツゲーム～

★甲子園Ｖ（仮称）★

対応機種　：プレイステーション
発売日／価格：未定

→高校野球を題材にした人気シリーズ『甲子園』の第5弾は，なんとプレイステーションでの発売です。いま，社内では，超ハードに開発が行なわれております!!

プレイステーション版ということで，グラフィックも格段に美しくなっています！

ちなみに，みずぴょんはマネージャー（女子高生！）の台詞を担当しているのだ。CD-ROMになって容量も増えたので，台詞の数もハンパじゃあ，ありません（マネージャーの台詞は，何種類か作ったのだけど，どれが採用されたのか知らないのよ。ドキドキ…）。お気に入りのマネージャがいたら，教えてね。

みんな，毎日毎日一生懸命頑張っています。応援してね。待っててね。買ってね。

～打ち上げ花火シミュレーションゲーム～

★花火職人になろう！★

対応機種　：Windows95（CD-ROM）
発売日　　：1996年12月（予定）
標準価格　：9，800円

→本誌でも特集を組んでいる，『花火職人になろう！』です。9月号165P，10月号174Pは，もう見てくれたかな？連続3回特集なので，今月号にも載ってるはずだよ。探してね。

花火を打ち上げるシミュレーションゲームなんて，今までなかったよね。このゲームで遊べば，打ち上げ花火の作り方や，色々な花火の種類なんかも分かったりして，「通」なこと請け合いです。

実は，みずぴょんも少し遊ばせてもらったのだ。

いわゆる打ち上げ花火も，もちろん綺麗だったけれど，「ABC…」とか「☆」型，「♡」型の花火も打ち上げれて面白かったです。

完成が楽しみなのだ。わくわく♡

●魔法の住人●

今回は魔法株式会社SUPER営業BOYの「フジワラくん」です。今回は，特別企画として，フジワラ君の自画像も公開しましょう!!

大阪の日本橋や，東京の秋葉原でこの顔を見つけたときは，いつでも声をかけてやってね。

さあ，いってみよー!!

〈へのへの……フジワラくん〉
営業・広報／勤続1.5年目／獅子座／B型

どうも，どうもへのへのフジワラで～す。僕は，より多くの人にマホウのゲームを知ってもらうための仕事をしていま～す。マジカルステーションで公開される情報も，みんな僕が出しているんだ。もっと知りたいマホウのゲームの情報や意見を僕あてに送ってね。もしかすると，個人的にマジカルテレカを送っちゃうかも!?（新マジカルテレカは僕がつくっているのだ）

マジカルステーションでいち早く最新情報を紹介するから，期待しててね♡

（フジワラくん・自画像）

次回の『魔法の住人』は
〈竹下　ウギャー　ユミ子さん〉です。

第7回☆超まじかる・あ～とぎゃらりぃ☆

◆今月号のお題「ビショップ（司祭）」

まじぎゃらの時間でーす。今回のテーマは「ビショップ（司祭）」です。イラストはちょっぴりマニア（？）好みで選んでみました。

次号は，第8回「人魚」の発表です。お楽しみに。…ちなみに，新・魔法株式会社オリジナルテレカの作成が大変遅れております。金賞・銀賞・テレカ当選の方，発送は，もうしばらくお待ちください。お待たせして申しわけありません。

（ちなみに，今号の魔法の住人コーナー「へのへの……フジワラくん」が新テレカ作成の担当です（笑）早く作ってほしいよねぇ～）

〈イラストを送るときの注意だよ。

1）自分の住所・氏名ペンネーム・イラストに描いたキャラクターの名前を書く。
（プロフィール等も添えてくれると嬉しい）
2）上記住所マジカルアートギャラリー係（略してM.A.G.係）宛に送る。まとめて送るときは封書がおトク。その場合，中のイラストは切手貼らなくってもいいからね。
3）イラストは，ハガキサイズの厚手の紙に描いてね。薄いのは，ダメだよ。

あと，名前がなかったり，切手が貼っていないものがときどきあります。ポストに投函する前にもう1度確認してね，お願いです。

◆12月号のテーマ

12月号のテーマはみずぴょんからのリクエストで，「吸血鬼（ヴァンパイア）」です。美しく，冷たい夜の貴公子（…でなくてもいいけど）をお待ちしております。

なお，イラストテーマのリクエストは，ハガキの角にどうぞ。

締め切りは，11月7日頃，待ってまーす♡

金の筋肉司祭賞

▲うーぴん

『ハーゲン＝オウジィ＝サーン』全然関係ないですが，魔法には大路さんという人がいます。電話に出るときなどに，『はい，マホウのオオジです。』というのが『魔法の王子（Magical Prince）』のようで，面白いです。ちなみに魔法の騎士（Magic Knight）さんもいるのです。（本名，岸）

銀のそのまんま賞

▲村上拓

『ビショップ』これしかないのか？……やっぱ。

▲和々草

『ヘッセフェン』なんだかクシャミみたいな名前ですが，聖職に身を捧げる立派な司祭さまです。

▲流碧

『サーシル＝ウレン』自然を愛する心やさしき僧侶さま。テレカ当たり。

▲魯蘭

『ユール』シブ系のおじさまです。今回のテーマのリクエストをくださいました。ありがとう。

▲高柳里夢

『サシュペリエ・E』子供達に慕われるエルフの司祭様です。エルフだけに，115歳。

ぷーちゃんのアイマックス情報局

『サイバードール』大好評発売中！

セガサターン用ソフト　価格 6,800円(税込)

『サイバーD』のアンケートハガキとTシャツプレゼントのハガキが続々と来ております。海外からも来たのでちょっとビックリしました。まぁ，多少の辛口なご意見はあったものの「サイバードールIIを出してください」という貴重な言葉を多く頂きました。うれしい限りです♡

お買い上げ頂いた方々にこの場をかりて一言。「どうもありがとうございました」

そして，まだの方には是非とも「サイバーな世界」の面白さを味わってみてください。

・サイバーD・攻略本
　新声社・ゼスト社より好評発売中！
・サイバーD
　オリジナルサウンドトラック
　絶賛発売中!!

精進あるのみ

秋というよりは寒すぎる今日この頃。皆さまおかげんいかが？　ぷーのほうは，通帳に寒風が吹き荒れ，これからの食生活を思案中。

ところで，先々月号での係名「心太ってよめる？」ですが，反応がかえってきました。いやぁ楽しませてくれます。

「しんた」とか「こころぶと」，「こころた」等々。正解者は2，3人。正解が書いてあるハガキを見るまでぷーもすっかり忘れていまして，何て読むのか分かりませんでした。はっはっはっ☆

で，肝心の正解ですが，コレは「ところてん」と読みます。はい，ひとつ勉強になりましたね。お友だちに，会社の同僚に問いかけて遊びましょう。最後に「このぐらい読めなきゃね」とか「知らないのぉ？」と，付け加えるのを忘れずに。ついでに鼻で笑ったり，肩をすくめてみせるとグー。(ちなみに，後でムラハチになっても苦情は受け付けません)

さて，話は変わりますが，最近私精進しております。何に精進しているかといいますと，書くのも恥ずかしいのですが「絵」であります。ほほ…。

まあ，ちびちびと（某アニメキャラではなくてよ）描いていたんですが，きちんとしたものは描いていませんでした。皆さまに「精進せいよ～」と言っていながら自分は何もせずじまい。で，まぁこのままではいけないわと思いたったわけでして…。せっかく美術科も出ていることですし，その間費やした時間と金と画材がもったいないな，と。

そうすると今度は足りない画材が欲しくなる。人間の性ですな。貧乏にさらにワをかけて（ええ，もちろん自分の首に）先月，今月でン万円使い込み…。ああっ何を無計画な事を～！等と日々悶えております。

どんな絵を描いているかは「ないしょ」ですが，まぁ色々。ああでもない，こうでもないと悪戦苦闘中。投稿者の方々の「絵に対する取り組み方」を自分も言っているだけでなく見習いたいッス。

ということで，私ぷーちも修行中の看板を引っ提げて修行の旅にでも出てくるか。秘湯・名湯巡りってか。(それじゃ修行じゃねぇって）とにもかくにも頑張りまっす。

そういえば，また「ぷーちゃんってどんな人？」っていう質問がぽつぽつ来まして。じゃあそれにお答えしましょう。

ぷーは，お知り合いとなって数カ月過ぎた頃，大抵の人に言われる言葉があります。それは「そんな人だとは思わなかった…」

ぷーは見ためがおとなしそうに見えるらしい。しかし，その実態は冷蔵庫に93年の醤油を持っているというザッパー。かつ，チカンにあったら「ざっけんじゃねぇ！バカヤローッ!!」と優しい言葉をかけつつ追いかけるぷりちーな女の子なのでした。

ああ，「お年はお幾つですか？」という失礼な質問に対し，(しょがねーなぁ）答えましょう。入社当時は19才，入社3年目には24才となっております。去年も24才って言ってたな。はっはっはっ。実際それで周りは納得してるんだからいいじゃない。ねっ♡

謝罪です。先月号のお約束，途中で挫折しました。忍耐と努力の足りないぷーから，本当にごめんなさい。今後は出来る事から始めます。

今月の常連さん

マックを知人から買った。お値段は5万円と手間賃千円。ふっふっふっ，日頃の行ないの良さがこういったトコロででるのさ。

▲「丹波屋又蔵」くん（宮城県）ガンガン描いてくれると言ったからには…。ふっ。▲「ぶんちょ」くん（東京都）▲「電光戦士」さん（北海道）2人目計画中ですか。ま，はげんでください（何をだ)。▲「白い悪魔」くん（石川県）本，どうもありがとう♡楽しませてもらいました。▲「谷橋意論」くん（大阪府）偉い。ちゃんとビニールに入れてきたね。▲「きたやん」くん（京都府）金枝玉葉（かねえだ・たまお）何てどうですか？四字熟語です。▲「匿名希望の静岡県人」くん（東京都）▲「ぐりん」くん（神奈川県）ペンやマジックよりはインクか質の良い筆ペンをお勧めします。▲「葦原柾」くん（東京都）描けば描くだけおのずと力はつくものです。

今月のお初

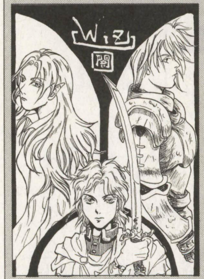
▲「邪道坊や」くん（愛知県）人物が目立つように服にもう少しカケ網付けたほうがいいかも。▲「聖華羅維」さん（大阪府）天○さんのほうです。C○AM○は立ち読みしてます。▲「銀猫」さん（札幌市）コーナーの趣旨はオリジナル，もしくはアイマックスソフトであればいいですよ。

送り先

〒144 東京都大田区西蒲田7-26-11
ツキムラビル西蒲田
株式会社アイマックス
アイマックス情報局
～ダー♡は何のダ？～係

ようこそ薔薇屋敷へ

今までの投稿作品はすべて保存してます。う～んどうしたものか。掲載誌でも作って1名の方に抽選でプレゼント，なんてね(本気にしないでね)。

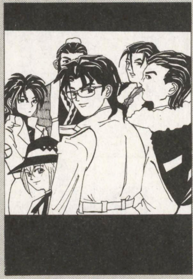


◀「アナーキー・闇彦」くん（山形県）

パンク野郎の君。ファンタジー系のRPGが好きなのかナ？パンクなら是非ともサイバーDを体験してくれ。

◀「高柳里夢」さん（茨城県）

似てる。最初間違ってうちに送ってきたのでは…と思ってしまいました。しかし，男に男をプレゼントとは。読みが深いのぅ。



◀「恩」くん（東京都）

一番影に隠れている人物の服装がなぜか気になる。スミベタの部分になにか文字が欲しかったな。筆文字でさ，カッチョよく。

溶解館

蟬の死骸も，ダンゴ虫の残骸も，ミミズの大量バラバラ死体も見かけなくなった今日この頃。近所には変なマラソンランナーが出没している。同じコースを毎日奇声をあげながら10周はしている。それはそれで怖い。

◀「マクロファージ」さん（石川県）

「トーンはがれてませんように」とのコメントがありましたが，残念はがれとりました。ちいちゃな頃はかえるを素手で掴んだものですが…。ん～今は出来ませんな。絶対。

◀「かみら」くん（長崎県）

正解者の中の一名の君。さすがやね。

ところで，君のモアイの第一印象は，麻雀牌のトーフのような…デシタ。

眉毛の上のほくろ（？）がぷりちー。

◀「トロイの木馬」くん（徳島県）

「意識はどこからくるのでしょう？」という問いにぷーなりの結論をお答え致します。魂のあるところから来る，と思ってます。絵はシュールでいいっす。結構好きかも。

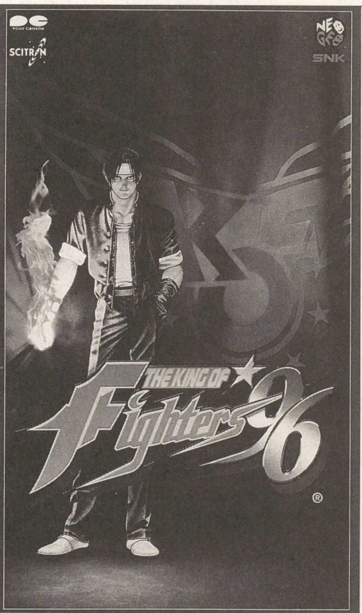
小さい 小さい 小さい秋見ぃつけた！

㈱ポニーキャニオン
〒104 東京都中央区入船2-1-1
住友入船ビル10F

THE HING OF FIGHTRES'S 96/SNK

VIDEO&LD ¥4800(税込)　96.10.18　ON SALE

ネオジオゲーム攻略では右に出る者ナシの「ネオジオフリーク」編集部監修による“完全攻略ビデオ”が完成。いつもながらキャラ数が多く，限られた時間とさまざまな成約のなか，納得のいくプレイを収録するのは困難を極めるのだが，さすがというかやはりというか，ジェイケイ，モリスケ，修羅騎士鷹，蒼炎戦士ゆーち，そして風のFLNらツワモノたちは，その難技を見事果たしてくれた。彼らの強力プレイ，華麗なる連続技，対戦，対CPU線に瞠目せよ！特に対戦プレイの中に見られる何気ない部分にも攻略のヒントがいっぱい隠されているので要チェック。またゲームオリジナル声優（野中正宏，安井邦彦，さとう珠緒，島よしのり，矢野栄路，ほりえかおり，有田洋之，斎藤亜紀子，辻祐子，弓雅枝，曽木亜古弥）によるショートドラマには普段あまり聴けないオフショットの京と俺も登場するぞ，これは必聴だッ！



サイトロンレーベルラジオレギュラー番組「子安、氷上のゲムドラナイト」遂にスタート!!

朗報だ！この10月よりTBSラジオでサイトロン提供によるゲームフリーク待望のラジオ番組が始まるのだ。ゲームミュージックをバンバン流すコーナーに，いろんなゲームストーリーをマンスリーでドラマ化したインタラクティブラジオドラマで構成された30分！タイトルは「子安，氷上のゲムドラナイト」だどー！パーソナリティーはアニメファンにも絶大なる人気を誇る，子安武人と氷上恭子。とにかくリスナーからの声が番組に反映する，インタラクティブラジオドラマが超聴きもの。他にもゲームメーカーサウンドチームや声優，アイドル等々多彩なゲストが番組を飾ってくれ，音楽新旧取り混ぜたゲームミュージック，テクノ特集やノンストップダンスメドレーなどリスナーを飽きさせない内容。毎週日曜日深夜25：30～26：00はTBSラジオの前に全員集合だ！

SCITRON 1500 SERIES

プリクラ大作戦/ATLUS

CD　¥1500(税込)　96.10.18 ON SALE

あの「豪血寺」シリーズの“クララ”が，アクションシューティングゲームに登場。オリジナルバージョンはもちろんのこと，ゲーム中に使用されているクララ，キララ，クレイ，ウララたちのプリティボイス，SEコレクションも余すところなく完全収録。オープニングの「クララ復活」を耳にした瞬間からもうノンストップミュージック。

NEXT COMING SOON！

- THE KING OF FIGHTERS'96 ドラマCD/SNK
  CD ¥2500(税込)　96.11.7 ON SALE
- DEAD OR ALIVE/TECMO
  CD ¥1500(税込)　96.11.21 ON SALE
- K・O・F DANCE TRAX(仮)SNK v.a新世界楽曲雑技団
  CD　¥2500(税込)　96.11.21 ON SALE
- アポなしギャルズ　お・り・ん・ぽ・す
  CD ¥2500(税込)　96.11.21 ON SALE

SCITRON INTERNET情報！
随時新情報を掲載する予定，ごひいきに
ホームページ http://www.scitron co.jp/

サイトロン・ファンタスティック・キャラクター・シリーズ

エターナルメロディー メディアワークス

CD　¥2500(税込み) 96.10.18 in store!

な，なんとセガサターン，プレイステーション，それぞれのオープニング＋エンディングをフルサイズで新録音。ヴォーカルに林亜貴，伊藤真澄を迎え，新イメージで歌詞＆アレンジを施し，さらに，あの伝説のS.S.T.BANDの並木晃一のアレンジによるインスト曲（彼のギターも聴ける！）まで収録。バラエティに富んで“音楽を究めた”全曲完全フルアレンジの本格派スーパー・コンピレーションが堂々完成。必携なり！

タイトル・イラスト：茨城県・高柳里夢
タイトル冠文：大阪府・微風るるる

秋が香る，なにわ通信

PRESENTED BY マイコンソフト

ADDRESS● 〒530 大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F 電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト株式会社 なにわ通信係

みなさんお元気ですか？

いゃー，まいりますよね。秋から年末にかけてサターンやプレイステーションでゲームが，わんさか発売されるものだから，私の懐はいつも木枯らしが吹き荒れてます。

サラリーマンになっても，一向に貯金が貯まらない暁です。

ワラビ餅リターンズ

東京都の葦原柾さん（元和歌山県の方）からワラビ餅に関する最新情報が届きました。

「9月号の「ワラビ餅事件」についてですが，僕は東京に来てから，ワラビ餅を全く見ていません。コンビニにもスーパーにも売っていないのです。原料になるワラビ粉も売っていないので，自分で作ることすらできません。

だから，ワラビ餅を知らない人って結構居るのかも知れないと思いますよ」。

でしょ？わたしの田舎（山口県）でもワラビ餅がお店に置いてあるのは見たことが無いですからね（もしかしたら，どこかに売ってるかもしれませんが）。

あれから私の友人にも色々と聞いてみたんですが，「実は僕も知らなかったんだけど，田舎に帰った時，スーパーに行ったら売ってたんですよね。今まで全然気が付かなかったけど」と，宮崎県の友人のお話し。

はたして，全国でどれだけの人がワラビ餅の存在を知っているのでしょうか。

大阪では夏になると「わ～ら～びーもちぃ～」と，まるで青竹売りのように車で売りに来るんですよ。（ホントだよ）

ホスト局スターター・ブック

10月号でお知らせしました，草の根ネットを簡単に開局できる「ホスト局スターター・ブック（仮称）」は，10月発売になると思います。書店で見かけたら読んでみてくださいね！

DISPL好評発売中

アップ・スキャンコンバーター・ユニットDISPL（ディスプル）は9月20日に発売されました。お待たせして申し訳ありませんでした。

ありがたいおハガキのコーナー

今回は秋のイラスト大特集です！心行くまでご鑑賞くださいませ。

兵庫県・柳蛙
「寂しい絵になってしまった」らしいけど，私はキャラクターの想いが伝わって来るようで好きです。

栃木県・けーじゅうギガ
間違って降りた駅の周りの雰囲気がこんな感じだったそうです。工業地帯なのかな？

和歌山県・北谷洋平
右向きの顔に挑戦ですか。描きたい物が描けるように努力することって大切ですよね！

茨城県・流碧
もちろん使えます，DISPL，XRGB-1での動作は確認しました。ちゃんと映りますので安心してください。

兵庫県・すいかまるのみーナ
「すずめバカボンズ」さんはペンネーム変更。三択だったのでこの名前を選びました。OK？

埼玉県・あるむ
最近はサイキック・フォースが流行りのようですね。あるむさんはどのキャラクターが好きなの？

愛知県・邪道坊や
デバッグ中にバグを発見した時の快感てのはまさしくこんな感じですよ。

山形県・慕野闇彦
いい顔してるねぇ（犬も人も）。最初にこの作品を見た時そう思いました。次回作も期待してます。

神奈川県・ぐりん
せっかくの可愛らしいキャラクターが背景に沈んでしまったようでちょっと残念！次回作待ってるよ！

東京都・みどひ
うまくなるために，絵をたくさん描いて，なにわ通信にたくさん投稿するってのはどう？いい考えでしょう？

バンタン電脳情報学院 PRESENTS

DENNOH D Information

⑩ 1996

❶ タイミング悪いっス！

みなさん、こんにちわ！　もう夏も終わったねぇ。今年の夏はそれほど暑くならなかったから、暑さに弱い私個人としてはうれしかったのだ。そんな私がいちばん好きな季節は秋。秋はいいよ、ウン。涼しくてしのぎやすいだけに、いろんな事に熱中できる。もちろん学業もね（高校以前だったら夢にも思わない言葉だろうな）。そして何より、学校では文化祭の季節!!　これを楽しみにしている学生さんも多いんじゃないかな？　私達にも…あるのです!!　今年から始まる未知のイベント、バンタンEXPOがそれ。というわけで、今回はEXPO特集ね。

だけどこの「バンタンEXPO」、10月５日～６日の開催予定だから、このベーマガが出る頃には終わっちゃってるんだよね。タイミング悪いぞコンチクショー!!　まぁ、これを読んで雰囲気だけでも感じてちょうだい。

❷ こういう大会だったハズ！

「バンタンEXPO」は今年度が初めての開催であり、運営は学生の手に任されているという正に未知のイベント。この原稿を書いている時点（８月某日）では、どういうイベントになるのか私には見当もつかない。そこで、EXPO実行委員長である魚橋さんに私トッリメがインタビューをかましてみたぞ。

トッリメ（以下ト）：では早速ですが、魚橋さんが実行委員長という大役をやることになったきっかけは何ですか？

魚橋（以下魚）：もともと、企画など人の上に立つ仕事に就きたいと思っていたんですよ。今回の仕事はイベント運営ということで、自分のために役立つ勉強になると思いましてね。

ト：個人的にはどのようなイベントにしたいですか？

魚：個人的に言わせてもらえれば、パワーのあるイベント。学校の人達は、皆それぞれ他人と違う事をたりたいって気持ちを持ってると思うから、そういったパワーが発揮されるイベントになればいいと思いますね。

ト：具体的に今現在決定している催しか何かありましたら…。

魚：生徒による作品のコンテスト、一般の方も参加できるゲーム大会、テーブルトークコンベンション等を予定しています。マジック・ザ・ギャザリングやダビスタを使った大会も考えてますけど、こちらはちょっとマイナーかもしれませんね。

ト：最後になりましたが、EXPOにかける意気込みをひと言！

魚：そうですね…言いたいことはいろいろますが、とりあえずは「盛り上がり」のあるイベントにしたいですね、月並な言葉ですが。

トッリメが現在制作しているゲームの設定の一部。

字数の都合もあるのでかなりハショらせてもらいましたが、さすが実行委員長だけあって学生みんなへの理解と、何よりも強い意気込みが感じられる回答でした。ところでトッリメは何をするかというと、先輩と共同制作中のWindowsで動くゲームを展示する予定（↗参照）。私もやる気だけは負けていられないのだ。

❸ 読者のハガキでウォンチュッ!!

▶ P.N.シース聖剣＆PEIさん。時間よ止まれ、か…。心理描写がえらいリアルでいい詩ですねぇ。これってもしかしてノンフィクション？ 私もつい、昔の嬉しかった思い出を振り返ってしまいました。

P.N.渡瀬右京さん。髪、赤いんですか。たしかバンドやってたんですよね。それはそれとして、ともこザルさんとはこれで友達（私が決めた）なので、さっそくイラストの合作でも描いてここに送りましょう。▶

特別免除制度 願書受付開始！

特別免除制度は、大学や専門学校の在校生及び卒業生、更に社会人や社会経験者に対し、筆記試験等を免除する制度です。当学院への進学希望者で上記条件に該当する方は是非この制度をご利用下さい。

● 特別免除制度受付開始 ▶ 10月15日 ●

その他、質問等は当学院までお気軽にお問い合わせ下さい

vantan event schedule

10/13 ▶ 模擬試験　10/20 ▶ 一日体験入学　10/27 ▶ 説明会＆模擬試験

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE バンタン電脳情報学院

〒150 東京都渋谷区東3-22-14　0120-51-0505

ワープロ
パソコン通信

BBS電話帳スペシャル

'96年4月に小社から出版された「ワープロ/パソコンBBS電話帳1996年春夏号」の中から，毎月特徴のあるネットを紹介します。

新しくネットワークを開局された方や，オフライン・ミーティングなどのイベントを予定していらっしゃる方など，こちらのコーナーまでお知らせください。〒141　東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社「マイコンBASICマガジン」BBS電話帳スペシャル係まで。

☆今月のテーマ☆

●パソコン

DOS/V，Mac，TOWNSなど特定のパソコンの話題が豊富なネットワークとパソコン・ショップが運営しているネット。

●福祉

福祉や身体障害者の問題に真剣に取り組むネットワーク特集。

パソコン　MARIO-NET
DOS/Vユーザー大歓迎!

アクセス番号：0427-95-3421
運営時間：24時間
入会方法：GUESTというIDでアクセスして画面表示に従って正確に登録してください
入会金：無料
会費：無料(寄付で運営)
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒194　東京都町田市つくし野3-3-64
運営者：中西真理夫
問い合わせ電話番号：0427-95-6877

パソコン　T-NET
使いやすいネットをモットーに！

アクセス番号：052-581-1251
運営時間：24時間
入会方法：96年7月1日より新規入会受付を中止しています
入会金：ー
会費：ー
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒460　愛知県名古屋市中村区名駅4-22-21
運営者：(株)エイデンサカキヤ コンプマート名古屋　T-NET事務局
問い合わせ電話番号：052-589-3000

パソコン　S-OSネット大阪
Z80パソコン・システムS-OSのBBS

アクセス番号：06-969-8459
運営時間：24時間
入会方法：ゲストで入ってシスオペにメールを
入会金：無料
会費：原則として無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒536　大阪府大阪市城東区鴫野東1-13-18
運営者：S-OSユーザーズクラブ　森　喜一郎
問い合わせ電話番号：06-962-5646

パソコン　コナンネットワーク
初心者から上級者まで楽しもう！

アクセス番号：0196-24-2245
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒020　岩手県盛岡市上田4-21-26
運営者：(有)リードコナン
問い合わせ電話番号：0196-22-4661

パソコン　ロジカルネットワーク
信州の情報とパソコンの情報など

アクセス番号：0265-24-7220
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒395　長野県飯田市上郷黒田1242-7
運営者：ロジックガーデン
問い合わせ電話番号：0265-23-6551

パソコン　BBS-OSHA(仮)
↑一応，これが正式名称なんです(^^;)

アクセス番号：0568-95-2412
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒487　愛知県春日井市岩成台10-1-12
運営者：吉岡　治
問い合わせ電話番号：0568-91-5068

パソコン　Q-NET
Q2じゃないですヨ。Q-NETです

アクセス番号：0795-94-1487
運営時間：24時間
入会方法：ゲスト・アクセスしサインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒669-22　兵庫県多紀郡
運営者：非公開
問い合わせ電話番号：非公開

パソコン　Brain-NET
ザウルスに限定した情報満載

アクセス番号：03-3981-5991
運営時間：24時間
入会方法：ゲストでアクセス・アンケート回答，ID登録完了通知郵送
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒171　東京都豊島区池袋2-38-2 Cosmy1-7
運営者：(株)日本ブレインウェア Brain-NET担当者
問い合わせ電話番号：03-3981-4411

パソコン　Nezumii Land II
Macによる，MacユーザーのBBS

アクセス番号：052-776-4922
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：Guest
ゲストパスワード：なし
住所：〒464　愛知県名古屋市千種区千代が丘1-102-312
運営者：中野和彦
問い合わせ電話番号：非公開

パソコン　Da'vy Digital Factory
マッキントッシュDTPフルサポート

アクセス番号：06-454-3744
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・ゲストログイン後アンケートでパスとIDを申告してください。郵送可
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒531　大阪府大阪市北区大淀中3-7-5-302
運営者：浦詰正明
問い合わせ電話番号：06-454-4985

パソコン　エヒメV-NET
四国のDOS/V情報の発信基地

アクセス番号：089-960-0137
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：VNT99999
ゲストパスワード：なし
住所：〒790　愛媛県松山市和泉466-1 フレール大新302
運営者：エヒメV-NET運営委員会 代表：吉岡弘道
問い合わせ電話番号：089-958-6337

福祉 日本福祉新聞*電子新聞/福祉BBS

アクセス番号：03-3984-3141
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：10円/分
ゲストID：-
ゲストパスワード：-
住所：〒171　東京都豊島区西池袋4-6-3-302
運営者：日本福祉新聞社
問い合わせ電話番号：03-3984-5306

福祉 LIVE
障害者への情報と仕事の提供を！

アクセス番号：0764-92-7950
運営時間：24時間
入会方法：郵送または電話またはオンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒939　富山県富山市今泉312
運営者：富山生きる場センター
問い合わせ電話番号：0764-91-3385

福祉 田舎ネット
あなたの心の漂白剤

アクセス番号：0866-83-0964
運営時間：24時間
入会方法：Lコマンドによるアンケート
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：INAGUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒714-12　岡山県小田郡矢掛町
運営者：三宅雅之
問い合わせ電話番号：0866-82-0508

福祉 アニモネット
聴覚障害者とボランティアの集い

アクセス番号：NIFTY-Serveに準じる
運営時間：24時間
入会方法：証明書添付の上，入会申込書を郵送
入会金：1500円
会費：5000円
ゲスト利用：不可
住所：〒231　神奈川県横浜市中区尾上町2-27
運営者：アニモネットワークサークル事務局
問い合わせ電話番号：045-663-8640

福祉 人権通信「ひと」
人が人を大切にする社会をめざそう

アクセス番号：0722-43-2235
運営時間：24時間
入会方法：ゲストでアクセス後(L)コマンド。登録の後，はがきでIDを送ります
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒590　大阪府堺市大仙西町1-6,4-811
運営者：鴻上征一
問い合わせ電話番号：0722-45-3782

福祉 福祉情報ふくおか
ちょっと真面目な情報提供型ネット

アクセス番号：092-722-0294
運営時間：24時間
入会方法：ゲストでアクセスして，シスオペへ伝言のボードを通じて行なう。FAX，郵便でも可
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：294
ゲストパスワード：なし
住所：〒810　福岡県福岡市中央区六本松1-2-22　福岡県障害者福祉情報センター
運営者：福岡県高齢者総合相談センター
問い合わせ電話番号：092-761-4151

BBS新局情報

■ぼなぱんねっと
チャットがメインのネットです

アクセス番号：03-5709-6882
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒143　東京都大田区南馬込4-17-6
運営者：中西建晴
問い合わせ電話番号：非公開

■やませみ通信
自然とのふれあいを大切にしたいBBSです

アクセス番号：0422-37-8930
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒180　東京都武蔵野市関前2-9-3-302
運営者：やませみ通信事務局（関根）
問い合わせ電話番号：0422-37-2520

■ステンレスNetwork
錆びない理由はマルチテーマ!!

アクセス番号：0426-69-7838
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒193　東京都八王子市初沢町1298-2
運営者：小田島浩一
問い合わせ電話番号：非公開

■いりたまご★ねっと
みんな，おきらくごくらくに遊ぼうよ!!

アクセス番号：03-5436-9516
運営時間：24時間
入会方法：ゲストIDにてログインし入会申請
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：EGGT0000
ゲストパスワード：なし
住所：〒141　東京都品川区
運営者：非公開
問い合わせ電話番号：非公開

インターネット/パソコン通信
BBS電話帳
ネットワーカー必携・1996年春・夏号

■インターネットホームページ情報掲載スタート!
●BBS局の紹介や地域情報発信のホームページが盛りだくさん!!
■パソコン通信なら捜し物は必ず見つかる!?
●手っ取り早く何かを見つけるには，パソコン通信がいちばん
■ABC・50音順ネットワーク一覧
■Windows95／3.1対応CD-ROM付き!!

全国BBSデータ集
1118局を掲載

●A4変型判　定価2,900円

マイコン別冊
好評発売中

●お求めは全国の書店、または弊社販売部へ
電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電話(03)3445-6111

電波新聞社のNEW BOOKS好評発売中!

ビジネス・パソコンユーザーのための イントラネット/LAN対応

データベース構築ガイド

織田敬三著

A4変形
定価2,800円(税込)

RDBMSのバイブル

LAN対応データベース構築の基礎から技術動向をわかりやすく解説。

いま話題のイントラネット/LAN対応のデータベース構築の基礎から技術動向を豊富な図解でわかりやすく解説したデータベース関係者座右の書。リレーショナルデータベース管理システムの仕組みからクライアント/サーバ型データベース、情報システムの総合化で注目を集める分散型データベースなどをくわしく解説。

Windows95ユーザーのための

Microsoft Access95

マイクロソフト・アクセス95活用ガイド

田中　亘著

A4変形
定価1,800円(税込)

データベース・ソフトが使いこなせる

必要な情報を技術の習得過程に合わせて構成

これからデータベース・ソフトをはじめて使う人から、もっと踏み込んだ使い方をめざす人まで、「データベースを本当に使いたい」と願っている人のために、必要な情報を技能の習得過程に合わせて構成。本書の知識を活用すれば、これから「Access95」を使いはじめる人でも、自分に役立つデータベースを作り出すことができる。

Windows95ユーザーのための

Lotus WordPro96

ロータス・ワードプロ96活用ガイド

川口輝久/金江宏幸著

A4変形
定価1,800円(税込)

ロータス・ワードプロ96の機能と操作をわかりやすく解説

優れたDTPソフトとして定評のあるLotus「Word Pro 96」について、その機能と操作方法をわかりやすく解説。ビジネスでよく作成する4つの文書を例にとって、作成方法を具体的に紹介しながらその機能と操作方法が身につく。付録の「インフォボックス」を活用すれば、機能の整理にさらに役立つ。

Windows95ユーザーのための

Lotus Freelance96 &ScreenCam96

ロータス・フリーランス96&スクリーンカム96活用ガイド

川口輝久監修/中尾彩著

A4変形
定価1,800円(税込)

ロータス・フリーランス96とスクリーンカム96の機能と操作をわかりやすく解説

ビジネスに必要なプレゼンテーションづくりに威力を発揮するLotusの「Freelance96」の使い方を事例形式でわかりやすく解説。ここで取り上げた機能を駆使すれば、ビジネスのあらゆるプレゼンテーションに対応できる。

さらに画面の動きをそのままレコーディングする、「Screen Cam96」と合わせた使い方も説明している。

もっと知りたいユーザーのための

Microsoft Windows95

マイクロソフト・ウインドウズ95活用ガイド

三上　洋著

A4変形
定価1,600円(税込)

評判のWindows95を徹底リサーチによって初心者でも活用できる

ゼロから始める人、すでに使っている人にも役立つ実践的なWindows95徹底活用ガイド。実際のトラブル、設定の面倒さなどを徹底リサーチして解決法をまとめたので、初心者でもすぐに使いこなせるようになる。Windows3.1を残したままでWindows95も使える評判のインストール方法「双子インストール」も詳しく解説。

電波新聞社 販売部　〒141 東京都品川区東五反田1−11−15 TEL03−3445−6111(大代) 〈お問い合わせ先〉ダイヤルイン 03−3445−8201

●品切れの場合は書店で予約するか、電波新聞社本社・総・支局でお求めいただけます。また、着払いの「BOOK宅急便」(送料は1回380円、複数冊注文できます)でもお求めいただけます。

電波新聞社のコンピュータ関連図書

楽しめるパソコン書案内!!

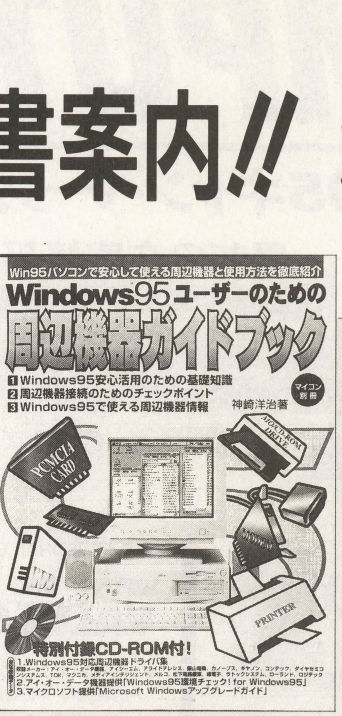
お近くの書店でお求め下さい。

学校に導入されているPC－98、FW TOWNSを使ってプログラミングが楽しく身に付く「BASICプログラミング講座」と、マンガでコンピュータの仕組みがわかる「情報教育1・2・3」を並載。サンプルプログラム満載のFD付録付き。

PC-98/FM TOWNS対応BASICプログラム満載FD付き

楽しいパソコン教室

A4変形　定価1,800円（税込）



Windows95の登場で、パソコン周辺機器にもさまざまなものが登場してきている。本書では、Windows95安心活用のための基礎知識から、接続のためのチェック・ポイント、そしてWindows95で安心して活用できる周辺機器を紹介。付録CD－ROMに周辺機器メーカー17社提供によるWindows95対応ドライバを収録している。

Windows95ユーザーのための

周辺機器ガイドブック

神崎洋治　著

A4変形　定価1,500円（税込）

発売以来「Visual Basicの解説書の中で最もわかりやすい」と絶賛の声が寄せられているWindowsパソコンによるプログラミング入門書。楽しく入力できる応用自在のショートプログラムを満載。付録CD－ROMには試用版とサンプルデータを収録。

Windowsパソコンでプログラミングの基本が身につく

Visual Basic講座

A4変形　定価1,950円（税込）

パソコン通信局情報に加えインターネットのホームページ情報も満載。パソコン通信ホスト局のプロフィールが一目でわかる編集内容で、全国4118局を掲載した唯一の情報誌。データ、お楽しみプログラムを収録した付録CD－ROM付き。

ネットワーカー必携!!

インターネット//パソコン通信 BBS電話帳〈1996年春・夏号〉

A4変形　定価2,900円（税込）

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 TEL 03-3445-6111 電波新聞社 販売部 ダイヤルイン 03-3445-8201 FAX 03-3445-6101

●お問い合わせ先

大阪本社☎06(203)3361(大代)	札幌支局☎011(641)5591	関東総局☎0273(26)3206	名古屋支局☎052(261)4541	広島支局☎082(228)5581	
西部本社☎092(431)7411(大代)	仙台支局☎022(227)7211	松本支局☎0263(36)2266	金沢支局☎0762(63)8661	高松支局☎0878(61)3111	
	新潟支局☎025(245)2526	静岡支局☎054(289)0121	京都支局☎075(221)8021	鹿児島支局☎099(226)3630	

■品切れの場合は書店で予約するか、電波新聞社本社・総・支局でお求めいただけます。また「03(3445)6111(代表)」の電波新聞社販売部に電話をして着払いの「BOOK宅急便」(送料は1回380円、複数冊注文できます)でもお求めいただけます。

J-DMA 社団法人日本通信販売協会会員

SINCE 1985

COMPUTER BANK

Windows 95キャンペーン！ ☎(03)3797-1221

電話一本で あなたの お手元に

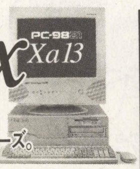
最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合わせ下さい。

- 代金引換システム（商品到着時の代金支払でOK!）
- 全国無料配送（お買い上げ3万以上、日曜配達可）
- 頭金なしクレジット、ボーナス一括払いもOK！
- 全商品保証付（中古品も1年間の保証付だから安心です。）
- 高額下取りシステム（買い換えもより少ない予算で）
- ビジネスソフト有料インストール（出張OK!）

ノベル認定リセーラー　BORLAND ボーランドセンター　Microsoft Official Dealer マイクロソフト オフィシャルディーラー　Aldus PageMaker アルダスページメーカー公認ディーラー　ロータス ショップ　JUSTSYSTEM 一太郎 ジャストシステム公認インストラクター　桐 ver.4 管理工学公認 SE・インストラクター　EPSON サービス認定店

NEC PERSONAL COMPUTER

98MATE X



●Windows95搭載、新98MATE Xシリーズ。

▶ご注文番号／A-1103
PC-9821Xa13/W12（Pentium133MHz/16MRAM/1.2GBHD/6倍速CD-ROM）……¥288,000
RD17G II（MITSUBISHI・CRT/17″24〜86kHz/0.25）…¥190,000
標準価格合計¥478,000▶ 現金特価¥314,800
¥10,000×24回／ボーナス¥32,000×4回

34% OFF

▶ご注文番号／A-1102
PC-9821Xa16/W16（Pentium166MHz/16MRAM/1.6GBHD/6倍速CD-ROM）……¥358,000
CPD-17SF8R（SONY・CRT/17″24〜65kHz/0.25）…¥99,800
標準価格合計¥457,800▶ 現金特価¥347,800
¥10,000×30回／ボーナス¥25,000×5回

NEC PERSONAL COMPUTER

98MATE VALUESTAR

●バリュースターなら、買ったその日からインターネット。
一太郎Ver6.3+ロータス1-2-3または、Word+Excelプリインストール。

▶ご注文番号／A-1107
PC-9821V13/S5model C2/D2（Pentium133MHz/16MRAM/1.2GHD/6倍速CD-ROM/288FAXモデム/15″CRT） ¥308,000
BJC-400J（Canon・10″カラーインクジェットプリンタ） ¥59,800
標準価格合計¥367,800▶ 現金特価¥259,800
¥10,000×24回／ボーナス¥16,000×4回

29% OFF

▶ご注文番号／A-1106
PC-9821V16/S5model C2/D2（Pentium166MHz/16MRAM/1.6GHD/6倍速CD-ROM/288FAXモデム/15″CRT）……¥368,000
MJ-500C（EPSON・10″カラーインクジェットプリンタ） ¥49,800
標準価格合計¥417,800▶ 現金特価¥299,800
¥10,000×24回／ボーナス¥27,000×4回

NEC PERSONAL COMPUTER

98MATE VALUESTAR

●バリュースターならインターネットも快適簡単。
一太郎Ver6.3+ロータス1-2-3または、Word+Excelプリインストール。

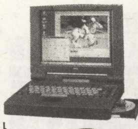
▶ご注文番号／A-1105
PC-9821V13/M7model C2/D2（Pentium133MHz/16MRAM/1.6GHD/6倍速CD-ROM/288FAXモデム/17″CRT） ……¥408,000
MJ-500C（EPSON・10″カラーインクジェットプリンタ） ¥49,800
標準価格合計¥457,800▶ 現金特価¥329,800
¥10,000×30回／ボーナス¥20,000×5回

28% OFF

▶ご注文番号／A-1104
PC-9821V16/M7model C2/D2（Pentium166MHz/32MRAM/3GHD/6倍速CD-ROM/288FAXモデム/17″CRT） ……¥600,000
BJC-400J（Canon・10″カラーインクジェットプリンタ） ¥59,800
標準価格合計¥659,800▶ 現金特価¥479,800
¥10,000×36回／ボーナス¥39,000×6回

NEC PERSONAL COMPUTER

98NOTE



●Windows95、4倍速CD-ROM搭載カラーノート。

▶ご注文番号／A-1109
PC-9821Na12/S10F（Pentium120MHz/16MRAM/1GHD/4倍速CD-ROM/288FAXモデム/12.1″TFTカラー/A4NOTE） …¥538,000
Nb64-16M（IODATA・16MB増設RAMボード） ¥21,000
標準価格合計¥559,000▶ 現金特価¥416,800
¥10,000×36回／ボーナス¥26,000×6回

25% OFF

▶ご注文番号／A-1108
PC-9821Nb10/S10F（Pentium100MHz/16MRAM/1GHD/4倍速CD-ROM/288FAXモデム/10.4″TFTカラー/A4NOTE） …¥418,000
Nb64-8M（IODATA・8MB増設RAMボード） …¥12,000
標準価格合計¥430,000▶ 現金特価¥322,500
¥10,000×24回／ボーナス¥34,000×4回

NEC PERSONAL COMPUTER

98MULTi CanBe

●「ミッキーとミニーのおしゃべり絵はがき」ソフトが入って、新登場！
一太郎Ver6.3又は、Microsoft Wordがインストール済み。

▶ご注文番号／A-1111
PC-9821Ct16/Fmodel A/B（Pentium166MHz/16MRAM/1.6GHD/4倍速4連装CD/17″CRT/288FAXモデム/TVチューナ） ……¥498,000
BJC-400J（Canon・10″カラーインクジェットプリンタ） …¥59,800
標準価格合計¥557,800▶ 現金特価¥399,800
¥10,000×36回／ボーナス¥22,000×6回

28% OFF

▶ご注文番号／A-1110
PC-9821Cu10/Dmodel A/B（Pentium100MHz/16MRAM/1.2GBHD/4倍速CD-ROM/14″CRT/288FAXモデム/TVチューナ） ……¥338,000
MJ-500C（EPSON・10″カラーインクジェットプリンタ） …¥49,800
標準価格合計¥387,800▶ 現金特価¥276,800
¥13,400×24回／ボーナス無し

EPSON PERSONAL COMPUTER

vividy

●ノートPCにデスクトップ・パワー極まる。

▶ご注文番号／B-1127
VN512ET（Pentium120MHz/16MRAM/1.3GHD/6倍速CD-ROM/11.3″TFTカラー/A4NOTE）
標準価格¥518,000▶ 現金特価¥348,000

●3Dサウンド＆グラフィックス
▶ご注文番号／B-1121
VM516T（Pentium166MHz/16MRAM/2GHD/6倍速4連装CD/288FAXモデム/ミニタワー）
現金特価¥278,000

32% OFF

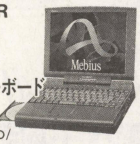
▶ご注文番号／B-1122
VM516TS17（Pentium166MHz/16MRAM/2GHD/6倍速4連装CD/288FAXモデム/17″CRT/ミニタワー）
現金特価¥328,000

Mobilio B5ファイルPC Win95

▶ご注文番号／B-1124
VS466RXSE（486DX2・66MHz/8MRAM/420MHD/144FAXモデム/8.5″DSTNカラー/B5NOTE）
現金特価¥108,000

SHARP PERSONAL COMPUTER

Mebius



●16:9のワイド液晶と19mmピッチキーボード

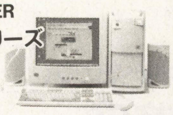
▶ご注文番号／B-1136
PC-W100D（Pentium133MHz/16MRAM/1GHD/288FAXモデム/11.2″DSTNカラー）
標準価格¥370,000▶ 現金特価¥299,000
¥10,000×24回／ボーナス¥26,000×4回

▶ご注文番号／B-1137
NM-5000D（Pentium120MHz/16MRAM/1GHD/10倍速CD-ROM/12.1″DSTNカラー/A4NOTE）
標準価格¥370,000▶ 現金特価¥299,000
¥10,000×24回／ボーナス¥26,000×4回

▶ご注文番号／B-1138
NM-7230（Pentium133MHz/24MRAM/1.35GHD/6倍速CD-ROM/288FAXモデム/11.3″TFTカラー/A4NOTE）
標準価格¥580,000▶ 現金特価¥469,000
¥10,000×36回／ボーナス¥34,000×6回

IBM PERSONAL COMPUTER

IBM Aptiva シリーズ



●Aptivaでインターネット

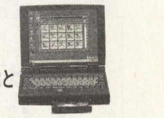
▶ご注文番号／B-1133
AptivaJ33（Pentium133MHz/16MRAM/1.6GHD/6倍速CD-ROM/288FAXモデム/15″CRT/ミニタワー）
現金特価¥235,000
¥10,000×18回／ボーナス¥30,000×3回

▶ご注文番号／B-1132
AptivaJ35（Pentium133MHz/16MRAM/2GHD/6倍速CD-ROM/288FAXモデム/17″CRT/ミニタワー）
現金特価¥268,000
¥10,000×24回／ボーナス¥18,000×4回

▶ご注文番号／B-1131
AptivaH65（Pentium166MHz/16MRAM/2GHD/6倍速CD-ROM/288FAXモデム/17″CRT/ミニタワー）
現金特価¥338,000
¥10,000×30回／ボーナス¥22,000×5回

FUJITSU PERSONAL COMPUTER

FMV BIBLO



●CD-ROMドライブ搭載、DESKPOWERと同等のソフトをプレインストール。

▶ご注文番号／B-1152
FMV52NA2（S1/S2/S3）（Pentium120MHz/16MRAM/810MHD/6倍速CD-ROM/11.3″TFTカラー/A4NOTE）
標準価格¥488,000▶ 現金価格 大特価
¥10,000×36回／ボーナス¥19,000×6回

●「一太郎V6+123」、「OASYS+123」、「Word+EXCEL」インストールモデル
Pentium100MHz搭載、B5サイズのスタンダードノートパソコン。

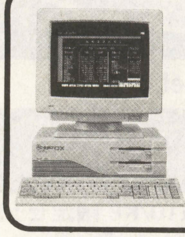
▶ご注文番号／B-1151
FMV50NLY（S1/S2/S3）（Pentium100MHz/16MRAM/810MHD/10.4″DSTNカラー/B5NOTE）……¥288,000
BJC-35v（Canon・10″カラーインクジェットプリンタ） ¥54,800
標準価格合計¥342,800▶ 現金価格 大特価
¥10,000×24回／ボーナス¥16,000×4回

※価格はお電話にてご確認下さい。

上記以外の組み合わせ、パソコンに関するご相談、その他お気軽にお電話下さい。

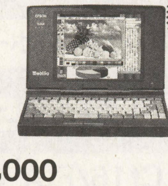
特選！コンピュータバンクの優良中古パソコン 1年間保証付

※不要のパソコン高額下取り、買い取り致します。ご相談は買い取り専用デスクまで。 TEL(03)3797-1231



おすすめ中古セット

初めてコンピュータに触れる方のための
入門モデルNEC **PC-9801DX2**
・CPU：80286(クロック12MHz)・メモリ640KB
・フロッピィディスクドライブ：5"2HD×2ドライブ
・FM音源、スピーカー内蔵、ゲームをしたり、
文書、表計算などにご使用できます。
標準価格￥318,000→現金価格**￥15,000**
PC-TV354(15"TVカラーモニター)と
バスマウスとセットの場合
合計価格￥428,000→割引価格**￥36,800**



おすすめ限定セット

DOS/Vカラーサブノート ※JRA PATにもご使用出来ます。
EPSON VS466RXSE 新品限定品
(486DX2/66MHz/8MBRAM/3.5"×1外付け/420MBHDD/
Win95/14400FAXモデム/Lotus Organizar/
Nifty Manager/8.5"STNカラー液晶)
標準価格￥248,000→**￥108,000**
CANON
BJC-35v (10"カラーバブルジェットプリンター)
ケーブルとセットの場合
合計価格￥342,800→セット特別価格**￥139,000**

FAXで最新中古品情報提供中!! 0473-39-9000

※FAXの受話器を取り情報BOXセンターを呼び出し、音声ガイダンスに従い、情報番号[0][1][2][2][1]を押して下さい。その場ですぐに情報が取り出せます。

特選中古リスト ※在庫・価格は変動しますので、お電話にてお問い合わせ下さい。

コンピュータ本体

PC-9801EX2	(CPU：80286/12MHz/3.5"2HD×2/FM音源)	¥348,000 →	￥12,000
PC-9801DX2	(CPU：80286/12MHz/5"2HD×2/FM音源)	¥318,000 →	￥15,000
PC-9801DA/U5	(CPU：80386/20MHz/1.6MB/3.5"2HD×2/40MBHDD/FM音源)	¥598,000 →	￥29,000
PC-9801BA/M2	(486DX2/40MHz/1.6MB/5"×2/120MBHDD/1MBインターフェース)	¥342,000 →	￥48,000
PC-9821Ap/U7	(CPU：486DX2/66MHz/3.6MB/3.5"×1/120MBHDD)	¥600,000 →	￥64,000
PC-9821V12/S5R C	(Pentium/120MHz/16MB/3.5"×1/850MBHDD/4倍速CD-ROM/28800モデム/Win3.1 or Win95/一太郎6.3/1-2-3/インターネットエクスプローラー/辞書他/15"マルチスキャンモニター) 新品	¥313,000 →	￥178,000
PC-9821V12/S7R D	(Pentium/120MHz/16MB/3.5"×1/850MBHDD/4倍CD/28800モデム/Win3.1orWin95/EXCEL/Word/インターネットエクスプローラー/辞書他/17"モニター) 新品	¥363,000 →	￥208,000
PC-9821Cb2/M	(486DX2/66MHz/24MB/3.5"×1/420HDD/MPEGボード/マウス/14"TV一体モニター)	¥298,000 →	￥118,000
PC-9801NS/T	(386SL/20MHz/1.6MB/3.5"2HD×1/40MBHDD/モノクロ液晶/ノート型)	¥278,000 →	￥55,000
PC-9801NA40/C	(CPU：486SX/20MHz/3.6MB/3.5"2HD×1/40HDD/TFT液晶/ノート型)	¥588,000 →	￥85,000
IBM/ThinkPad365ED(2625-J44)	(Cryix5x86C/100MHz/8MB/3.5"×1外付/4倍速CD-ROM/540MBHDD/Win3.1/DOS J7.0/V/10.4"DSTNカラー液晶) 新品	OPEN →	￥188,000

ディスプレイ

N5924U	(14"カラー/400・750L/アナログ/0.26)	¥233,000 →	￥22,000
PC-KD854N	(14"カラー/400L/アナログ/0.39)	¥84,800 →	￥12,000
PC-KD881	(15"カラー/400L/アナログ/0.28)	¥118,000 →	￥20,000
PC-KD882	(15"カラー/400L/アナログ/0.31)	¥89,800 →	￥18,000
PC-KH1511	(15"カラー/400・750L/アナログ/0.28)	¥168,000 →	￥18,000
PC-TV454	(15"TVカラー/400L/アナログ/0.35)	¥128,000 →	￥28,000
PC-TV455	(15"TVカラー/200L/400L/0.31)	¥147,000 →	￥30,000
PC-TM151	(15"TVカラー/15.5〜65KHz/0.28) 未使用	¥79,800 →	￥43,000

プリンタ

PC-PR201GS	(136桁/24ドット/漢字60字/秒)	¥135,000 →	￥32,000
PC-PR201/80A	(136桁/カラー24ドット/漢字80字/秒)	¥275,000 →	￥55,000
PC-PR101/J400	(80桁/カラーインクジェット/600DPI)	¥89,800 →	￥38,000
PC-PR1000/4	(A4/400DPI/ページプリンター)	¥188,000 →	￥38,000
PC-PR2000/6W	(A3/600DPI/ページプリンター)	¥328,000 →	￥108,000
EPSON/MJ-500C	(10"カラーインクジェット) 新品	¥49,800 →	￥22,800
Canon/BJC-400J	(10"カラーバブルジェット) 新品	¥59,800 →	￥29,800
Canon/BJC-35v	(10"カラーバブルジェット) 新品	¥54,800 →	￥29,800
Canon/BJC-210J	(10"カラーバブルジェット) 新品	¥29,800 →	￥22,800
Canon/LBP-B406G	(B4レーザープリンター600dpi)	¥448,000 →	￥78,000
富士通/XJ-500	(10"/カラーインクジェット/Windows用)	¥49,800 →	￥18,000
NEC/PC-PR201X-04	(201/65A・80A・80LA・X・J用シートフィーダー) 新品	¥50,000 →	￥15,000

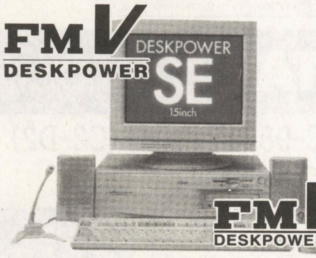
その他周辺機器

NEC/PC-9821N-E01	(9821Ne2/Nd用50MHzCPUアップグレードボード) 新品	¥88,000 →	￥5,000
NEC/PC-9821N-B02	(9821Es/Nf/Np/Ne2/Nd/Nm用8MBメモリ) 新品	¥60,000 →	￥12,000
EPSON/GT-9000WIN	(A4/600dpi/カラーイメージスキャナ/98用パラレルI/F付)	¥158,000 →	￥69,000
メルコ/RCD-8000	(9801NOTE用8MB増設メモリ)	¥24,800 →	￥12,000
メルコ/EMW-P8M	(An/Af/Xa/VALUESTER用4MB×2枚増設メモリ)	¥23,500 →	￥7,000
ICM/PACK NX-510	(515MB 98NOTE用ハードディスク) 新品	¥49,800 →	￥25,000
メルコ/DNS-526J	(526MB 98/EPSON用外付ハードディスク I/F付) 新品	¥46,000 →	￥25,000
I/ODATA/HDS-1G/DV PCI	(1GB DOS/V PCIバス用外付ハードディスク I/F付) 新品	¥56,800 →	￥42,800
ICM/MX-288B-PC	(98/DOS/V用外付け28800bpsFAXモデム) 新品	¥34,800 →	￥16,800
PIONEER/DR-UA124XP	(DOS/V E-IDE 5"ベイ内蔵用 6倍速CD-ROM) 新品	OPEN →	￥8,800

FUJITSU 新型 FMV Windows®95インストールモデル大特価にて提供中！ F·ESTA FMエクセレントストア会

現在お持ちのPC-9801シリーズ・DOS/V機を高額で下取り致します。詳しくはお電話にてお承り致します。

● Windows95インストールモデル
● 一太郎Ver.6.3(ワープロソフト)+1-2-3(表計算システム)、Word(ワープロソフト)+Excel(表計算システム)、OASYS/Win(ワープロソフト)+1-2-3(表計算システム)の3タイプ
「Orga-nizer」、「広辞苑」、「電子地図」、「筆まめ」、「駅すぱあと」、「GAMEPACK」、その他役立つソフトウェアがインストール済み！



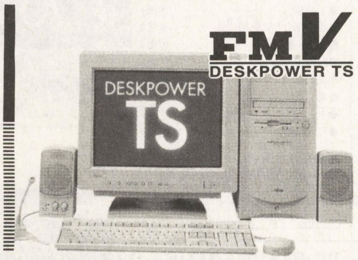
FMV DESKPOWER SE

DESKPOWER-SP
● Pentium150MHzデスクトップ・ハイパワーモデル
▶ご注文番号／B-1144
FMV5DSP25(1/2/3) (Pentium150MHz/16MRAM/1.6GHDD/6倍速CD-ROM/28.8KbpsFAXモデム/15"CRT)
標準価格￥348,000▶ 現金価格 **大特価**

● Pentium150MHz、17"CRT、デスクトップ・ハイパワーモデル
▶ご注文番号／B-1145
FMV5DSP27(1/2/3) (Pentium150MHz/16MBRAM/1.6GHDD/6倍速CD-ROM/28.8KbpsFAXモデム/17"CRT)
標準価格￥388,000▶ 現金価格 **大特価**

DESKPOWER-TE
● Pentium133MHz、拡張性にすぐれたミドルタワー・低価格モデル
▶ご注文番号／B-1146
FMV5DTE25(1/2/3) (Pentium133MHz/16MBRAM/1.6GHDD/6倍速CD-ROM/28.8KbpsFAXモデム/15"CRT)
標準価格￥358,000▶ 現金価格 **大特価**

DESKPOWER-TP
● Pentium166MHz、17"CRT、ミドルタワー・ハイエンドモデル
▶ご注文番号／B-1147
FMV5DTP27(1/2/3) (Pentium166MHz/32MBRAM/2.1GHDD/6倍速CD-ROM/28.8KbpsFAXモデム/17"CRT)
標準価格￥588,000▶ 現金価格 **大特価**



FMV DESKPOWER TS

DESKPOWER SE
● Pentium133MHz、ハイコストパフォーマンスなデスクトップ・スタンダードモデル
▶ご注文番号／B-1142
FMV5DSE25(1/2/3) (Pentium133MHz/16MRAM/1.2GHD/6倍速CD-ROM/28.8KbpsFAXモデム/15"CRT)
標準価格￥308,000▶ 現金価格 **大特価**

● Pentium133MHz、17"CRT、デスクトップ・スタンダードモデル
▶ご注文番号／B-1143
FMV5DSE27(1/2/3) (Pentium133MHz/16MRAM/1.2GHD/6倍速CD-ROM/28.8KbpsFAXモデム/17"CRT)
標準価格￥348,000▶ 現金価格 **大特価**

DESKPOWER TS
● Pentium150MHz、17"CRT、ミドルタワー・スタンダードモデル
▶ご注文番号／B-1148
FMV5DTS27(1/2/3) (Pentium150MHz/16MRAM/2.1GHD/6倍速CD-ROM/28.8KbpsFAXモデム/17"CRT)
標準価格￥438,000▶ 現金価格 **大特価**

DESKPOWER TS(M)
● Pentium150MHz、17"CRT、ミドルタワーMO内蔵モデル
▶ご注文番号／B-1149
FMV5DTP2(1M/2M/3M) (Pentium150MHz/16MBRAM/2.1GHD/6倍速CD-ROM/230MO/28.8KbpsFAXモデム/17"CRT)
標準価格￥488,000▶ 現金価格 **大特価**

FMV DESKPOWER CE

DESKPOWER CE
● セットアップ簡単、15"CRT、一体型・エントリーモデル
▶ご注文番号／B-1140
FMV5DCE2(1/2/3) (Pentium120MHz/16MRAM/1GHD/6倍速CD-ROM/28.8KbpsFAXモデム/15"CRT)
標準価格￥278,000▶ 現金価格 **大特価**

DESKPOWER CM
● TV、MPEG再生機能搭載、マルチメディアモデル
▶ご注文番号／B-1141
FMV5DCM2(1/2/3) (Pentium120MHz/16MRAM/1GHD/6倍速CD-ROM/28.8KbpsFAXモデム/MPEG・TVチューナー/15"CRT)
標準価格￥338,000▶ 現金価格 **大特価**

※価格はお電話にてご確認下さい。

JADMA お客様一人一人をしっかりサポート

COMPUTER BANK **コンピュータバンク**

▼本社ご注文・相談デスク
(03)3797-1221

株式会社コンピュータバンク 〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8井上ビル

営業時間／平日AM9:30〜PM7:00 土曜・日曜・祝日AM10:00〜PM6:30 年中無休

●クレジット価格に消費税は含まれておりますが、現金特別価格には含まれておりません。別途消費税がかかります。

秋葉原2号店12月OPEN!!
過激にオープニングセール開催
詳しくは次号にて発表!!

《クレバリーのホームページ》 Http://www.eden.co.jp/clevery/ E-mail:ap2t-gtu@asahi-net.or.jp

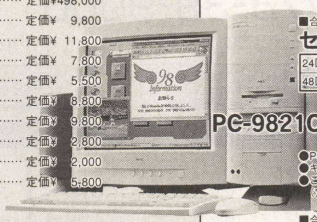
★代金引換の着払いもご利用頂けます。(代引き手数料別途)詳しくは、お電話にてお問い合わせください。

NEC 98MATE X & CanBe

★各セットの組み合わせは自由に設定できます。
(送料は一個口につき¥1,000～¥1,500／消費税別途)

PC-9821Ct16/F(A・B) ゲームセット

- ●PC-9821Ct16/F(A・B) …… 定価¥498,000
- ●下級生 …… 定価¥ 9,800
- ●GOKKO³ 完全版 …… 定価¥ 11,800
- ●女医・奈美子 …… 定価¥ 7,800
- ●ピルケース …… 定価¥ 5,500
- ●同窓会 …… 定価¥ 8,800
- ●虜 …… 定価¥ 9,800
- ●マウスパッド …… 定価¥ 2,800
- ●クリーナ …… 定価¥ 2,000
- ●FD 40枚 …… 定価¥ 5,800



■合計定価¥562,100
セット特価 ¥375,000

24回	㊒¥10,710	㊊¥10,200×23	㋭¥47,000×4
42回	㊒¥11,588	㊊¥11,000×41	㋭ なし

PC-9821Ct16/F(A・B)高級セット

●PC-9821Ct16/F(A・B) ●パソコンラック(横幅800mm・3段タイプ) ●BJC-610JW(プリンタ) ●プリンタケーブル ●OAタップ ●キーボードカバー ●FD40枚 ●マウスパッド

限定3台

■合計定価¥602,600
セット特価 ¥389,800

24回	㊒¥11,018	㊊¥10,500×23	㋭¥50,000×4
48回	㊒¥14,508	㊊¥10,100×47	㋭ なし

PC-9821Ct16/F(A・B)基本セット

●PC-9821Ct16/F(A・B) ●マウスパッド ●キーボードカバー ●クリーナ ●ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当) ●FD10枚

■合計定価¥515,400
セット特価 ¥345,000

24回	㊒¥10,168	㊊¥ 9,900×23	㋭¥40,000×4
36回	㊒¥13,206	㊊¥11,400×35	㋭ なし

PC-9821Xa13/W12 ゲームセット

- ●PC-9821Xa13/W12 …… 定価¥288,000
- ●15"マルチスキャンCRT …… 定価¥ 69,800
- ●PC-9821RA-FD1(増設ドライブ) 定価¥ 15,000
- ●PC-9801-86(サウンドボード) 定価¥ 25,000
- ●アンプ内蔵スピーカ …… 定価¥ 5,800
- ●下級生 …… 定価¥ 9,800
- ●GOKKO³ 完全版 …… 定価¥ 11,800
- ●女医・美奈子 …… 定価¥ 7,800
- ●ピルケース …… 定価¥ 5,500
- ●同窓会 …… 定価¥ 8,800
- ●虜 …… 定価¥ 9,800
- ●マウスパッド …… 定価¥ 2,800
- ●FD 40枚 …… 定価¥ 5,800

■合計定価¥465,700
セット特価 ¥309,800

20回	㊒¥10,689	㊊¥10,400×19	㋭¥50,000×3
36回	㊒¥12,380	㊊¥10,300×35	㋭ なし

PC-9821Xa10/K8 限定セット

●PC-9821Xa10/K8 ●アンプ内蔵スピーカ ●PC-TM151(TV付CRT) ●キーボードカバー ●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●マウスパッド ●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ ●FD20枚

限定5台

■合計定価¥414,200
セット特価 ¥219,800

15回	㊒¥10,402	㊊¥10,100×14	㋭¥48,000×2
24回	㊒¥12,070	㊊¥10,600×23	㋭ なし

PC-9821Xa13/W12基本セット

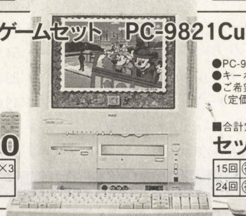
●PC-9821Xa13/W12 ●キーボードカバー ●15"マルチスキャンCRT ●マウスパッド ●PC-9821RA-FD1(増設ドライブ) ●クリーナ ●PC-9801-86(サウンドボード) ●FD 10枚 ●アンプ内蔵スピーカ

■合計定価¥414,000
セット特価 ¥273,000

18回	㊒¥10,414	㊊¥10,000×17	㋭¥44,000×3
30回	㊒¥12,053	㊊¥10,800×29	㋭ なし

PC-9821Cu10/D(A・B)ゲームセット

●PC-9821Cu10/D(A・B) ●同窓会 ●下級生 ●虜 ●GOKKO³ 完全版 ●マウスパッド ●女医・美奈子 ●クリーナ ●ピルケース ●FD 40枚



■合計定価¥402,100
セット特価 ¥273,000

18回	㊒¥10,586	㊊¥10,100×17	㋭¥43,000×3
30回	㊒¥10,879	㊊¥10,800×29	㋭ なし

PC-9821Cu10/D(A・B)基本セット

●PC-9821Cu10/D(A・B) ●マウスパッド ●キーボードカバー ●クリーナ ●ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当) ●FD10枚

■合計定価¥358,200
セット特価 ¥243,000

15回	㊒¥10,476	㊊¥10,200×14	㋭¥59,000×2
24回	㊒¥13,308	㊊¥11,600×23	㋭ なし

PC-9821Xa16/W30基本セット

●PC-9821Xa16/W30 ●キーボードカバー ●17"マルチスキャンCRT ●マウスパッド ●PC-9821RA-FD1(増設ドライブ) ●クリーナ ●PC-9801-86(サウンドボード) ●FD 10枚 ●アンプ内蔵スピーカ

■合計定価¥614,000
セット特価 ¥409,800

24回	㊒¥10,497	㊊¥10,200×23	㋭¥57,000×4
48回	㊒¥13,256	㊊¥10,600×47	㋭ なし

PC-9821Xa16/W16基本セット

●PC-9821Xa16/W16 ●キーボードカバー ●15"マルチスキャンCRT ●マウスパッド ●PC-9821RA-FD1(増設ドライブ) ●クリーナ ●PC-9801-86(サウンドボード) ●FD 10枚 ●アンプ内蔵スピーカ

■合計定価¥484,000
セット特価 ¥315,800

20回	㊒¥11,180	㊊¥10,200×19	㋭¥53,000×3
36回	㊒¥11,303	㊊¥10,500×35	㋭ なし

PC-9821Xv20/W30基本セット

●PC-9821Xv20/W30 ●キーボードカバー ●17"マルチスキャンCRT ●マウスパッド ●PC-FD321DH(増設ドライブ) ●クリーナ ●PC-9801-86(サウンドボード) ●FD 10枚 ●アンプ内蔵スピーカ

■合計定価¥731,000
セット特価 ¥508,000

36回	㊒¥10,464	㊊¥10,000×35	㋭¥41,000×6
60回	㊒¥12,836	㊊¥11,000×59	㋭ なし

PC-9821Xv13/W16基本セット

●PC-9821Xv13/W16 ●キーボードカバー ●15"マルチスキャンCRT ●マウスパッド ●PC-FD321DH(増設ドライブ) ●クリーナ ●PC-9801-86(サウンドボード) ●FD 10枚 ●アンプ内蔵スピーカ

■合計定価¥479,000
セット特価 ¥315,000

20回	㊒¥10,569	㊊¥10,500×19	㋭¥51,000×3
36回	㊒¥13,855	㊊¥10,400×35	㋭ なし

PC-9821Xv13/W16 ゲームセット

- ●PC-9821Xv13/W16 …… 定価¥348,000
- ●15"マルチスキャンCRT …… 定価¥ 69,800
- ●PC-FD321DH(増設ドライブ) 定価¥ 20,000
- ●PC-9801-86(サウンドボード) 定価¥ 25,000
- ●アンプ内蔵スピーカ …… 定価¥ 5,800
- ●下級生 …… 定価¥ 9,800
- ●GOKKO³ 完全版 …… 定価¥ 11,800
- ●女医・美奈子 …… 定価¥ 7,800
- ●ピルケース …… 定価¥ 5,500
- ●同窓会 …… 定価¥ 8,800
- ●虜 …… 定価¥ 9,800
- ●マウスパッド …… 定価¥ 2,800
- ●FD 40枚 …… 定価¥ 5,800

■合計定価¥530,700
セット特価 ¥352,000

24回	㊒¥10,158	㊊¥10,000×23	㋭¥42,000×4
36回	㊒¥13,366	㊊¥11,700×35	㋭ なし

PC-9821Xc13/S5(A・B)基本セット

●PC-9821Xc13/S5(A・B) ●キーボードカバー ●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●マウスパッド ●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ ●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥364,200
セット特価 ¥249,800

18回	㊒¥ 9,948	㊊¥ 9,900×17	㋭¥36,000×3
30回	㊒¥10,911	㊊¥ 9,900×29	㋭ なし

PC-9821Xc13/M7(A・B)基本セット

●PC-9821Xc13/M7(A・B) ●キーボードカバー ●PC-FD321DH(増設ドライブ) ●マウスパッド ●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ ●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥469,200
セット特価 ¥318,000

20回	㊒¥11,284	㊊¥10,800×19	㋭¥50,000×3
36回	㊒¥13,909	㊊¥10,500×35	㋭ なし

98NOTEシリーズ

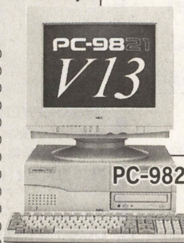
- ●PC-9821Na15/X14 .. 特価¥498,000
- ●PC-9821Na13/H10 .. 特価¥338,000
- ●PC-9821Na13/C10 .. 特価¥268,000
- ●PC-9821Na12/S10F 特価¥338,000
- ●PC-9821Na12/S8 .... 特価¥308,000
- ●PC-9821Nb10/S10F 特価¥268,000
- ●PC-9821Nb10/S8 .... 特価¥238,000
- ●PC-9821Nb10/5 ..... 特価¥195,000
- ●PC-9821La10/S8(C・D) 特価¥248,000
- ●PC-9821La10/5(A・B) . 特価¥208,000

NEC 98MATE VALUESTAR

★各セットの組み合わせは自由に設定できます。
(送料は一個口につき¥1,000～¥1,500／消費税別途)

PC-9821V13/S5(C2・D2) ゲームセット

- ●PC-9821V13/S5(C2・D2) … 定価¥308,000
- ●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) 定価¥ 15,000
- ●PC-9801-86(サウンドボード) 定価¥ 25,000
- ●アンプ内蔵スピーカ …… 定価¥ 5,800
- ●下級生 …… 定価¥ 9,800
- ●GOKKO³ 完全版 …… 定価¥ 11,800
- ●女医・美奈子 …… 定価¥ 7,800
- ●ピルケース …… 定価¥ 5,500
- ●同窓会 …… 定価¥ 8,800
- ●虜 …… 定価¥ 9,800
- ●マウスパッド …… 定価¥ 2,800
- ●FD 40枚 …… 定価¥ 5,800



■合計定価¥415,900
セット特価 ¥288,000

18回	㊒¥10,460	㊊¥10,000×17	㋭¥50,000×3
30回	㊒¥13,440	㊊¥11,400×29	㋭ なし

PC-9821V13/S5(C2・D2)基本セット

●PC-9821V13/S5(C2・D2) ●キーボードカバー ●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●マウスパッド ●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ ●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥364,200
セット特価 ¥249,800

18回	㊒¥ 9,948	㊊¥ 9,900×17	㋭¥36,000×3
30回	㊒¥10,911	㊊¥ 9,900×29	㋭ なし

PC-9821V12/S5R(C・D)ゲームセット

●PC-9821V12/S5R(C・D) ●GOKKO³ 完全版 ●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●女医・美奈子 ●PC-9801-86(サウンドボード) ●ピルケース ●アンプ内蔵スピーカ ●虜 ●マウスパッド ●FD40枚 ●下級生 ●同窓会

限定5台

■合計定価¥420,900
セット特価 ¥259,800

18回	㊒¥10,354	㊊¥ 9,900×17	㋭¥40,000×3
30回	㊒¥12,228	㊊¥10,300×29	㋭ なし

PC-9821V16/S5(C2・D2)ゲームセット

●PC-9821V16/S5(C2・D2) ●GOKKO³ 完全版 ●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●女医・美奈子 ●PC-9801-86(サウンドボード) ●同窓会 ●アンプ内蔵スピーカ ●虜 ●マウスパッド ●FD40枚 ●下級生 ●ピルケース

■合計定価¥475,900
セット特価 ¥325,000

20回	㊒¥11,089	㊊¥10,500×19	㋭¥55,000×3
36回	㊒¥12,885	㊊¥10,800×35	㋭ なし

PC-9821V16/S5(C2・D2)基本セット

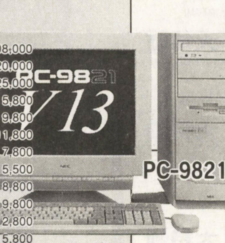
●PC-9821V16/S5(C2・D2) ●キーボードカバー ●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●マウスパッド ●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ ●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥424,200
セット特価 ¥288,000

18回	㊒¥10,632	㊊¥10,100×17	㋭¥49,000×3
30回	㊒¥12,266	㊊¥11,400×29	㋭ なし

PC-9821V13/M7(C2・D2) ゲームセット

- ●PC-9821V13/M7(C2・D2) 定価¥408,000
- ●PC-FD321DH(増設ドライブ) 定価¥ 20,000
- ●PC-9801-86(サウンドボード) 定価¥ 25,000
- ●アンプ内蔵スピーカ …… 定価¥ 5,800
- ●下級生 …… 定価¥ 9,800
- ●GOKKO³ 完全版 …… 定価¥ 11,800
- ●女医・美奈子 …… 定価¥ 7,800
- ●ピルケース …… 定価¥ 5,500
- ●同窓会 …… 定価¥ 8,800
- ●虜 …… 定価¥ 9,800
- ●マウスパッド …… 定価¥ 2,800
- ●FD 40枚 …… 定価¥ 5,800



■合計定価¥520,900
セット特価 ¥355,000

24回	㊒¥10,188	㊊¥ 9,800×23	㋭¥44,000×4
42回	㊒¥12,998	㊊¥10,400×41	㋭ なし

PC-9821V13/M7(C2・D2)基本セット

●PC-9821V13/M7(C2・D2) ●キーボードカバー ●PC-FD321DH(増設ドライブ) ●マウスパッド ●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ ●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥469,200
セット特価 ¥318,000

20回	㊒¥11,284	㊊¥10,800×19	㋭¥50,000×3
36回	㊒¥13,909	㊊¥10,500×35	㋭ なし

PC-9821V20/M7(C2・D2)基本セット

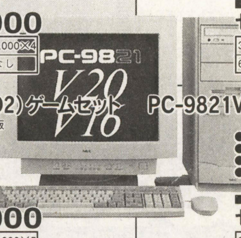
●PC-9821V20/M7(C2・D2) ●キーボードカバー ●PC-FD321DH(増設ドライブ) ●マウスパッド ●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ ●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥751,200
セット特価 ¥528,000

36回	㊒¥10,154	㊊¥10,000×35	㋭¥45,000×6
60回	㊒¥15,089	㊊¥11,400×59	㋭ なし

PC-9821V16/M7(C2・D2)ゲームセット

●PC-9821V16/M7(C2・D2) ●GOKKO³ 完全版 ●PC-FD321DH(増設ドライブ) ●女医・美奈子 ●PC-9801-86(サウンドボード) ●同窓会 ●アンプ内蔵スピーカ ●虜 ●マウスパッド ●FD40枚 ●下級生 ●ピルケース



■合計定価¥712,900
セット特価 ¥488,000

30回	㊒¥10,980	㊊¥10,100×29	㋭¥55,000×5
60回	㊒¥11,876	㊊¥10,600×59	㋭ なし

PC-9821V16/M7(C2・D2)基本セット

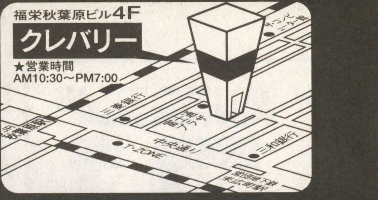
●PC-9821V16/M7(C2・D2) ●キーボードカバー ●PC-FD321DH(増設ドライブ) ●マウスパッド ●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ ●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥661,200
セット特価 ¥449,800

30回	㊒¥10,751	㊊¥ 9,900×29	㋭¥47,000×5
48回	㊒¥15,696	㊊¥11,600×47	㋭ なし

パソコンショップ **クレバリー**

〒101 東京都千代田区外神田3-14-3 福栄秋葉原ビル4F
【振込銀行】三和銀行 秋葉原支店 普通口座:1019565
【振込名義】株式会社クレバリー



お問合せ ご注文は ☎03-5296-1770 FAX.03-5296-1772
受付時間 AM10:00〜PM7:00

FUJITSU FMV-DESK POWER

DESK POWER SE プリンタセット 17inch

●FMV5DSE2・71, 73 ……… 定価¥348,000
●BJC-210J(プリンタ) ……… 定価¥ 29,800
●プリンタケーブル …………… 定価¥ 3,800
●マウスパッド …………………… 定価¥ 2,800
●クリーナ ………………………… 定価¥ 2,000
●FD10枚 ………………………… 定価¥ 2,800
●CD-ROMソフト(サービス品) 定価¥ 6,800
●FMV入門ビデオ

超特価!! 限定5台

■合計定価¥396,000
セット特価 ¥259,800

18回	初¥10,690	月¥10,200×17	ボ¥38,000×3
30回	初¥11,641	月¥10,300×29	ボ なし

DESK POWER SEパワーアップセット

●FMV5DSE2・71,73
●16MB増設(EDOメモリ)
●マウスパッド
●クリーナ
●FD 10枚

32MB 限定5台

■合計定価¥376,600
セット特価 ¥249,800

18回	初¥10,120	月¥10,000×17	ボ¥35,000×3
30回	初¥12,637	月¥ 9,800×29	ボ なし

DESK POWER TEプリンタセット

●FMV5DTE2・51/52/53 ●マウスパッド
●BJC-210J(プリンタ) ●クリーナ
●プリンタ・ケーブル ●FD 10枚
●FMV入門ビデオ ●CD-ROMソフト(サービス品)

■合計定価¥406,000
セット特価 ¥269,800

18回	初¥10,369	月¥10,000×17	ボ¥43,000×3
30回	初¥11,783	月¥10,700×29	ボ なし

DESK POWER SE プリンタセット 15inch

●FMV5DSE2・51, 53 ……… 定価¥308,000
●BJC-210J(プリンタ) ……… 定価¥ 29,800
●プリンタケーブル …………… 定価¥ 3,800
●マウスパッド …………………… 定価¥ 2,800
●クリーナ ………………………… 定価¥ 2,000
●FD10枚 ………………………… 定価¥ 2,800
●CD-ROMソフト(サービス品) 定価¥ 6,800
●FMV入門ビデオ

超特価!! 限定5台

■合計定価¥356,000
セット特価 ¥229,800

15回	初¥11,028	月¥10,600×14	ボ¥50,000×2
24回	初¥12,575	月¥11,100×23	ボ なし

DESK POWER SEパワーアップセット

●FMV5DSE2・51,53
●16MB増設(EDOメモリ)
●マウスパッド
●クリーナ
●FD 10枚

32MB 限定5台

■合計定価¥336,600
セット特価 ¥219,800

15回	初¥10,095	月¥ 9,900×14	ボ¥49,000×2
24回	初¥10,927	月¥10,600×23	ボ なし

DESK POWER CEプリンタセット

●FMV5DCE2・1/2/3 ●マウスパッド
●BJC-35V(プリンタ) ●クリーナ
●プリンタ・ケーブル ●FD 10枚
●FMV入門ビデオ ●CD-ROMソフト(サービス品)

■合計定価¥351,000
セット特価 ¥219,800

15回	初¥10,095	月¥ 9,900×14	ボ¥49,000×2
24回	初¥10,927	月¥10,600×23	ボ なし

DESK POWER TSプリンタセット

●FMV5DTS2・71/72/73 ●マウスパッド
●MJ-510C(プリンタ) ●クリーナ
●プリンタ・ケーブル ●FD 10枚
●FMV入門ビデオ ●CD-ROMソフト(サービス品)

■合計定価¥496,000
セット特価 ¥328,000

24回	初¥10,147	月¥10,000×23	ボ¥35,000×4
36回	初¥12,346	月¥10,900×35	ボ なし

DESK POWER TSプリンタセット

MO付

●FMV5DTS2・1M/2M/3M ●マウスパッド
●MJ-510C(プリンタ) ●クリーナ
●プリンタ・ケーブル ●FD 10枚
●FMV入門ビデオ ●CD-ROMソフト(サービス品)

■合計定価¥546,000
セット特価 ¥368,000

24回	初¥10,179	月¥ 9,900×23	ボ¥47,000×4
42回	初¥11,854	月¥10,800×41	ボ なし

DESK POWER SPプリンタセット

15inch

●FMV5DSP2・51/52/53 ●マウスパッド
●BJC-210J(プリンタ) ●クリーナ
●プリンタ・ケーブル ●FD 10枚
●FMV入門ビデオ ●CD-ROMソフト(サービス品)

■合計定価¥396,000
セット特価 ¥265,000

18回	初¥10,555	月¥10,200×17	ボ¥40,000×3
30回	初¥11,946	月¥10,500×29	ボ なし

DESK POWER SPプリンタセット

17inch

●FMV5DSP2・71/72/73 ●マウスパッド
●MJ-510C(プリンタ) ●クリーナ
●プリンタ・ケーブル ●FD 10枚
●FMV入門ビデオ ●CD-ROMソフト(サービス品)

■合計定価¥446,000
セット特価 ¥295,000

18回	初¥10,991	月¥10,400×17	ボ¥50,000×3
36回	初¥11,757	月¥ 9,800×35	ボ なし

★ディスプレー・プリンタなどのSETの組み合わせ及びクレジットの回数は、ご希望に応じて自由に設定できます。

周辺機器特価コーナー

ディスプレー

●NEC PC-KM153R 特価¥ 32,800
●NEC PC-KM153RⅡ 特価¥ 38,800
●NEC PC-KM155 特価¥ 56,800
●NEC PC-KM175 特価¥ 82,800
●NEC PC-TM151 特価¥ 48,000
●NEC PC-TM171 特価¥ 88,000
●iiyama MF-8515F 特価¥ 33,800
●iiyama MF-8517E 特価¥ 56,800
●iiyama MF-8617E 特価¥ 60,800
●iiyama MT-8617E 特価¥ 70,800
●SONY CPD-15SF8 特価¥ 47,800
●SONY CPD-17SF8R 特価¥ 74,800
●三菱 RD-17GXⅡ 特価¥ 73,800

プリンタ

●EPSON MJ-510C 特価¥ 23,800
●EPSON MJ-810C 特価¥ 35,500
●EPSON MJ-910C 特価¥ 45,500
●EPSON MJ-3000C 特価¥ 73,500
●EPSON MJ-5100C 特価¥108,000
●EPSON LP-700W(レーザー) 特価¥ 51,800
●Canon BJC-210J 特価¥ 20,800
●Canon BJC-35V 特価¥ 28,800
●Canon BJC-410J 特価¥ 37,800
●Canon BJC-455J 特価¥ 54,800
●Canon BJC-610JW 特価¥ 49,800
●Canon LBP-210(レーザー) 特価¥ 42,800
●NEC PICTY200 特価¥ 34,800
●富士通 XJ-300 特価¥ 18,800

増設メモリ

●I・O NE-EDO-8MX2(新98バリュー) 特価¥ 15,980
●I・O NE-EDO-16MX2(新98バリュー) 特価¥ 29,800
●I・O NE-EDO-32MX2(新98バリュー) 特価¥ 56,500
●I・O NE-ECC-8MX2(新98メイト) 特価¥ 18,300
●I・O NE-ECC-16MX2(新98メイト) 特価¥ 33,580
●I・O NE-ECC-32MX2(新98メイト) 特価¥ 63,300
●I・O NE-SIMXA-4MX2(98Pentium) 特価¥ 10,600
●I・O NE-SIMXA-8MX2(98Pentium) 特価¥ 18,300
●I・O NE-SIMXA-16MX2(98Pentium) 特価¥ 33,580
●I・O NE-SIMXB-4MX2(98Pentium) 特価¥ 8,980
●I・O NE-SIMXB-8MX2(98Pentium) 特価¥ 15,980
●I・O NE-SIMXB-16MX2(98Pentium) 特価¥ 29,800
●I・O NE-SIM32-H4M(フェロー/メイト) 特価¥ 5,180
●I・O NE-SIM32-H8M(フェロー/メイト) 特価¥ 8,980
●I・O NE-SIM32-H16M(フェロー/メイト) 特価¥ 15,980
●I・O NE-SIM32-H32M(フェロー/メイト) 特価¥ 29,800
●I・O NE-SIM36-H4M(フェロー/メイト) 特価¥ 6,380
●I・O NE-SIM36-H8M(フェロー/メイト) 特価¥ 10,600
●I・O NE-SIM36-H16M(フェロー/メイト) 特価¥ 18,300
●I・O NE-SIM36-H32M(フェロー/メイト) 特価¥ 33,580
●I・O Cb234-8M(Cb2) ……… 特価¥ 11,800
●I・O Cb234-16M(Cb2) ……… 特価¥ 18,800
●I・O Cx34-8M(Cx/Ce2/Cs2) 特価¥ 13,500
●I・O Cx34-16M(Cx/Ce2/Cs2) 特価¥ 21,300
●I・O Nb64-8M(Na12/Nb10/La10) 特価¥ 9,800
●I・O Nb64-16M(Na12/Nb10/La10) 特価¥ 16,800
●I・O Nb64-32M(Na12/Nb10/La10) 特価¥ 30,500
●I・O EDO326-4MX2(DOS/V・EDO) 特価¥ 8,980
●I・O EDO326-8MX2(DOS/V・EDO) 特価¥ 15,980
●I・O EDO326-16MX2(DOS/V・EDO) 特価¥ 29,800
●I・O EDO326-32MX2(DOS/V・EDO) 特価¥ 56,500
●メルコ EMH-8MG(新98バリュー/EDO) 特価¥ 9,280
●メルコ EMH-16MG(新98バリュー/EDO) 特価¥ 15,800
●メルコ EMH-32MG(新98バリュー/EDO) 特価¥ 28,800
●メルコ EMH-64MG(新98バリュー/EDO) 特価¥ 54,000
●メルコ EMH-E8MG(新98メイト/ECC) 特価¥ 10,800
●メルコ EMH-E16MG(新98メイト/ECC) 特価¥ 18,000
●メルコ EMH-E32MG(新98メイト/ECC) 特価¥ 32,500
●メルコ EMH-E64MG(新98メイト/ECC) 特価¥ 60,800
●メルコ EMW-P8MG(98Pentium) 特価¥ 9,280
●メルコ EMW-P16MG(98Pentium) 特価¥ 15,800
●メルコ EMW-P32MG(98Pentium) 特価¥ 28,800
●メルコ EMW-P64MG(98Pentium) 特価¥ 54,000
●メルコ EMF-P4MG(フェロー/メイト) 特価¥ 5,980
●メルコ EMF-P8MG(フェロー/メイト) 特価¥ 9,280
●メルコ EMF-P16MG(フェロー/メイト) 特価¥ 15,800
●メルコ EMF-P32MG(フェロー/メイト) 特価¥ 28,800
●メルコ ENB-8MG(98ラヴィ・エール) 特価¥ 10,000
●メルコ ENB-16MG(98ラヴィ・エール) 特価¥ 16,500
●メルコ ENB-32MG(98ラヴィ・エール) 特価¥ 29,500
●メルコ VMH-8MG(DOS/V・EDO) 特価¥ 9,280
●メルコ VMH-16MG(DOS/V・EDO) 特価¥ 15,800
●メルコ VMH-32MG(DOS/V・EDO) 特価¥ 28,800
●メルコ VMH-64MG(DOS/V・EDO) 特価¥ 54,000
●メルコ VMH-E16MG(DOS/V・ECC) 特価¥ 18,800
●メルコ VMH-E32MG(DOS/V・ECC) 特価¥ 33,800
●メルコ VMC-W8MG(DOS/V・パリ無) 特価¥ 9,800
●メルコ VMC-W16MG(DOS/V・パリ無) 特価¥ 16,500
●メルコ VMC-W32MG(DOS/V・パリ無) 特価¥ 29,980
●メルコ VMB-W8MG(DOS/V・パリ有) 特価¥ 11,300
●メルコ VMB-W16MG(DOS/V・パリ有) 特価¥ 18,800
●メルコ VMB-W32MG(DOS/V・パリ有) 特価¥ 33,800
※その他のI・O、メルコの商品はお問い合わせください。

ハードディスク

●メルコ DSC-N1000N(I/F付) … 特価¥ 38,000
●メルコ DSC-N2000N(I/F付) … 特価¥ 44,980
●I・O HDV-2G(外付) ………… 特価¥ 39,800
●I・O HDV-2G/98Ⅲ(I/F付) … 特価¥ 45,500
●I・O HDV-2G/PCI(I/F付) … 特価¥ 51,800
●I・O HDNS-1G(98ノート) … 特価¥ 39,800

CD-ROM・MO・ZIP・PD

●I・O CDP-TX6/PCIDE(6倍速ノート) 特価¥ 30,500
●I・O CDV-NX8(8倍速) 特価¥ 24,800
●I・O CDV-NX8/PCSC(8倍速ノート) 特価¥ 32,800
●I・O CDV-AB8(8倍速ファイルベイ) 特価¥ 20,500
●メルコ CDI-8FB(ファイルベイ) 特価¥ 20,800
●メルコ CDS-S10(10倍速) 特価¥ 26,000
●メルコ CDS-S10C(10倍速ノート) 特価¥ 33,800
●TEAC MO-640(MO) 特価¥ 89,800
●TEAC MX-230J/BL(MO) 特価¥ 49,980
●I・O RM-MO230F-L(MO) 特価¥ 55,800
●EPSON EZ-110A 特価¥ 20,800

外付ドライブ & 増設ドライブ

●NEC PC-FD321DH 特価¥ 16,800
●NEC PC-9821RA-FD1 特価¥ 13,000
●NEC PC-9821XA-E02 特価¥ 13,000
●NEC PC-9821CB2-E01 特価¥ 13,000
●NEC PC-9821CX2-E01 特価¥ 13,000
●NEC PC-9821CX-E02 特価¥ 13,000
●R&D FDD-3SZ(3.5"1FDD) 特価¥ 13,500
●R&D FDD-3WZ(3.5"2FDD) 特価¥ 20,500
●R&D FDD-5SZ(5"1FDD) 特価¥ 17,800
●R&D FDD-5WZ(5"2FDD) 特価¥ 26,800
●R&D FDD-1X(FDDインターフェース) 特価¥ 8,800

マルチメディア

●ヤマハ YST-M5(スピーカ) 特価¥ 5,980
●NEC PC-9801-117(MPEG) 特価¥ 30,000
●NEC PC-9801-118(サウンドボード) 特価¥ 17,800
●NEC PC-9801-86(サウンドボード) 特価¥ 19,800
●FUJIFILM DS-7(デジタルカメラ) 特価¥ 54,800
●エプソン CP-100(デジタルカメラ) 特価¥ 43,800
●カノープス Power Window 3DV 特価¥ 29,800
●カノープス Power Window T64V MP 特価¥ 26,800
●キュービジョン Wave Master 特価¥ 22,800
●キュービジョン Wave Star 特価¥ 18,800
●キュービジョン MIDI Star/GS ……… 特価¥ 14,800
●αデータ AD-PCS2(SCSI-2カード) 特価¥ 7,980
●エレコム EIF-98AW3(SCSI-2 I/F) 特価¥ 7,800
●I・O GV-MTV/98 特価¥ 34,800

スキャナ、モデム & ソフト他

●EPSON FS-1200WIN 特価¥ 47,500
●EPSON GT-5000WINP(スキャナ) 特価¥ 40,800
●Canon CanoScan300(スキャナ) 特価¥ 35,800
●Canon CanoScan600(スキャナ) 特価¥ 81,800
●マイクロテック ScanMaker E3(スキャナ) 特価¥ 36,800
●マイクロテック ScanMaker E6(スキャナ) 特価¥ 66,800
●SHARP JX-250W2(スキャナ) 特価¥ 51,980
●Nissei 64DE-INT(TA) 特価¥ 25,800
●I・O TA-B64DSU(TA) 特価¥ 31,800
●NEC Aterm IT-45DSU(TA) 特価¥ 46,800
●NEC Aterm IT-45(TA) 特価¥ 29,800
●NEC PC-9801-120(モデムボード) 特価¥ 23,800
●ヒューコム HUCOM-EX/W(28.8Kモデム) 特価¥ 13,800
●ヒューコム DESK Porte 336W(33.6Kモデム) 特価¥ 18,800
●Panasonic TO-BXF336W(33.6Kモデム) 特価¥ 19,800
●Panasonic TO-CAF336W(モデムカード) 特価¥ 28,800
●OMRON ME3314B(33.6Kモデム) 特価¥ 21,980
●OMRON ME3314C(33.6Kモデムカード) 特価¥ 29,800
●アイワ PV-BW288W(33.6Kモデム) 特価¥ 19,800
●マイクロソフト OFFICE95 スタンダード(CD) 特価¥ 26,800
●マイクロソフト OFFICE95 Pro(CD) 特価¥ 33,800
●マイクロソフト Windows95アップグレード(CD) 特価¥ 9,980
●マイクロソフト Windows95アップグレード(FD) 特価¥ 11,800
●マイクロソフト Windows95(FD) 特価¥ 19,800
●マイクロソフト Microsoft PLUS 特価¥ 4,980
●NEC ユースフルパック(CD) 特価¥ 2,980
●NEC ユースフルパック(FD) 特価¥ 2,980
●NEC MS-Windows Ver3.1 特価¥ 16,800
●NEC MS-DOS Ver6.2 特価¥ 9,800
●Lotus スーパーオフィス96withノーツ 特価¥ 28,000
●Netscape ネットスケープナビゲータ2.02 特価¥ 4,800
● パソコンチェアー 特価¥ 9,980

(A)

●650(W)×700(D)×1,351(H)mm
●17インチモニタ対応
特価¥9,800

(B)

●650(W)×700(D)×1,351(H)mm
●やさしい色合いの木目調
●スライド式マウステーブル
特価¥12,800

(C)

●800(W)×690(D)×1,353(H)mm
●タワー型パソコンに最適
特価¥10,800

(D)

●1,100(W)×900(D)×450(H)mm
●収納式キーボードトレー
●背の低いテーブルラック
特価¥15,800

これなら安心!! クレバリー通販システムのご案内

ご注文方法 ●電話かFAXにてご注文ください。●ご覧頂いた雑誌名(何月号)と注文される商品名をお伝えください。●お支払いは現金一括か代引(着払)かクレジットかをお伝えください。●納期・送料・代引手数料・合計金額をお知らせ致します。●商品のお届け希望日、お届けの時間帯(午前・午後・夕方6時すぎ)をお伝えください。

お支払方法 《銀行振込みの場合》●お近くの銀行から上記の口座(本誌の当社社名隣に記載)へお振込みください。●電信扱いでお振込みください。(振込み手数料はお客様のご負担とさせて頂きます。)●ご入金確認後、宅配便にてお届け致します。
《代金引換(着払い)の場合》●商品到着時に、商品と引き換えに代金をお支払い頂きます。●右記代引手数料が別途加算されます。

★ 3万円未満 ……………………500円
★ 3万円以上〜10万円未満…1000円
★10万円以上〜30万円未満…1500円
★30万円以上〜40万円未満…2500円
★40万円以上〜60万円未満…3000円
★60万円以上〜90万円未満…4500円

《クレジット(分割・ボーナス一括)の場合》
●注文後、クレジット用紙を郵送致します。ご記入の上、ご返送ください。●クレジット会社の審査後、承認がおり次第、商品を発送致します。

支払回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
手数料(%)	2.5	2.8	3.5	5.0	5.5	7.5	9.5	10.5	11.0	14.0	15.0	18.5	20.0	24.0	25.5

送料 ●本体・ディスプレー・プリンター等大きな荷物は1個口1500円、周辺機器等小さな荷物は1個口1000円〜1200円の送料となります。(沖縄・離島は別途必要となります。)

《保証及び修理サービス》●商品には全てメーカー保証が付いています。●故障時には、弊社またはお近くのメーカー修理サービスセンターに送るか持ち込んで頂いて修理を受けて頂きます。●送って頂く時の送料はお客様のご負担、返送時の送料は弊社またはサービスセンターの負担となります。
《初期不良》●初期不良(到着日から7日以内)の場合は同じ商品の新品と交換致します。(送料は往復、弊社負担)但し、箱・説明書等すべてある場合●初期不良によるキャンセルはお受けできません。
《キャンセル条件及びご注意点》①商品の出荷前のキャンセルは次のような条件でキャンセル可能です。(但し、お取り寄せ品は出荷前でも不可)＊銀行振込み後にキャンセルをする場合:キャンセル料3000円＊クレジットの審査がおりた後にキャンセルをする場合:キャンセル料5000円＊代引きでご注文の商品を出荷後、到着前の場合はキャンセル料3000円と往復の運賃をお客様にご負担頂きます。②商品到着後、3日以内にお申し出があれば未開封・未使用の場合に限りキャンセルをお受け致します。但し、それまでにかかった費用・往復の送料及びキャンセル料はお客様にご負担頂きます。③3日以内であっても、開封済または使用済の商品・お取り寄せ品・ソフトウェア・消耗品の返品は一切できません。

パソコンランド21

秋のソフトウェア大特集!

今、話題のタイトルをホットな価格で大奉仕!

21がんばる宣言

◀ GAME-SOFT ▶

PC-98 ★特選ソフトウェア!

		(特価(税別))
①ぺろぺろCandy	(3.5′, 5′版)	7,040円
②Piaキャロットへようこそ!!	(3.5′, 5′版)	6,240円
③下級生	(3.5′HD専用版)	7,840円
④PIL caSEX	(CD, 3.5′, 5′版)	4,400円
⑤Cherry Jam～彼女が裸に着替えたら～	(3.5′, 5′版)	6,000円
⑥暗　闇	(3.5′版)	7,040円
⑦憂　桜～Transiend Sands～	(CD, 3.5′, 5′版)	6,240円
⑧ビ・ヨンド～黒大将に見られてる～	(3.5′, 5′版)	6,240円
⑨痕～きずあと～	(3.5′版)	7,040円
⑩慾～むさぼり～	(3.5′, 5′版)	6,240円
⑪三國志V～パワーアップキット～		5,440円

Windows ★特選ソフトウェア!

		(特価(税別))
⑮MS-Return of Arcade	(Win95-FD版)	3,940円
⑯GLO・RI・A～禁断の血族～	(Win95-CD版)	7,040円
⑰痕～きずあと～	(Win95-CD版)	7,040円
⑱エーベルージュ	(CD版)	7,840円
⑲禁　忌～タブー～	(Win95-CD版)	7,040円
⑳同窓会～通常版～	(CD版)	7,040円
㉑銀河英雄伝説 SCREEN-SAVER②	(CD版)	4,640円
㉒妖気討伐忍法帳	(CD版)	6,240円
㉓慾～むさぼり～	(Win95-CD版)	6,240円
㉔BLUE-EYES	(CD版)	7,040円
㉕妖女乱舞～汚された聖域～	(CD版)	7,040円
㉖WAVER-The Seeker2-	(CD版)	7,040円

◎掲載商品はすべて新品です。◎

(※掲載されていない商品は御問合せ下さい!)

(万一品切れの際はご容赦下さい。お取寄せになる場合もございます)

HYBRID (Win & Mac用)

		(特価(税別))
⑫エヴァンゲリオン・コレクターズディスク④	(CD版)	5,440円
⑬機動戦士ガンダム・イラストレーション・ワールドVer.1	(CD版)	5,440円
⑭ラッセン作品集	(CD版)	3,092円

		(特価(税別))
㉗JUNGLE-PARK	(CD版)	4,480円
㉘マンガ・アニメ・イラストのための3382人体ポーズ集	(CD版)	3,184円

◀ BUSINESS-SOFT ▶

※価格は税別です。

Ⓐ一太郎7 バージョンアップ版	CD版	6,800円
Ⓑ一太郎7 予約キャンペーン乗換版	CD版	9,998円
Ⓒ一太郎7 予約キャンペーン製品版	CD版	16,000円
Ⓓ花子Ver3.1 for Windows ユーザーズキット～スマートパック～	CD版	3,980円
ⒺNETSCAPE-Navigator 2.02I	CD版	4,980円
ⒻMagnaRAM2～新価格版～	FD版	7,840円
ⒼVisual C++STD 4.0 アカデミック	CD版	11,400円
ⒽATLAS RD 首都圏版	CD版	4,640円
Ⓘパソコンで楽しむ3D地図	CD版	2,980円
ⒿG・CREW 3	CD版	5,580円
ⓀSuper KID 95バリュー	CD版	9,980円
ⓁCCDVP95+	CD版	3,980円
Ⓜゼンリン電子地図96	CD版	9,980円
Ⓝ具・満タン1/2	CD版	7,350円
ⓄClean Sweep 95～日本語版～	FD版	9,600円
Ⓟコリャ英和95	CD版	7,350円

店舗のご案内

前橋店	0272-37-2521	太田店	0276-45-0721
前橋南店	0272-21-9621	桐生店	0277-45-2721
高崎東口店	0273-26-5221	足利店	0284-43-1621
高崎南店	0273-27-7221	足利南店	0284-72-8521
高崎飯塚店	0273-64-0521	宇都宮戸際店	028-643-7221
伊勢崎店	0270-21-3121	宇都宮南店	028-654-2821

通信販売お申込みのご案内

ご注文 ☎0272-43-1121

〒371 群馬県前橋市表町1-1-4

お支払い方法

●銀行振込み

下記の口座へお振込み下さい。
群馬銀行 伊勢崎北支店
(普通) 口座番号0139676
(口座名) (株)パソコンランドツーワン

●現金書留

電話番号を明記の上、
上記住所あてにご送金下さい。

全国通販　今すぐお電話を!!　**年中無休 AM11:00～PM10:30**

TEL 03-5689-5470

FAX 03-5689-5465

全品メーカー保証付新品
代金引換の着払いも可

アクティブならAM11:00からPM10:30まで受付OK!

PC-9821V13/M7 / PC-9821V16/M7 / PC-9821V20/M7
model C2,D2 ¥258,000
C2,D2 ¥378,000
C2,D2 ¥448,000

PC-9821V13/S5 / PC-9821V16/S5
model C2,D2 ¥189,000
C2,D2 ¥222,000

PC-9821Cu10/D
model A,B ¥215,000

PC-9821Ct16/F
model A,B ¥309,000

PC-9821Cx13/S5T / PC-9821Cx13/S7M
model A,B TEL特価
A,B TEL特価

PC-9821Cr13/T
model A,B ¥256,000

PC-9821Xv13/W16 / PC-9821Xv20/W30
●写真のCRTは別売
¥225,000
¥379,000

PC-9821Xa16/W16 / PC-9821Xa16/W30
●写真のCRTは別売
¥222,000
¥295,000

PC-9821Xa13/W12
●写真のCRTは別売
¥189,000

PC-9821Xc13/S5 / PC-9821Xc13/M7
model A,B ¥189,000
A,B ¥239,000

PC-9821V12/S5R / PC-9821V12/S7R
model C,D ¥168,000
C,D ¥189,000

PC-9821Na15/X14
¥479,000

PC-9821Na13/C10 / PC-9821Na13/H10
¥265,000
¥335,000

PC-9821Na12/S8 / PC-9821Na12/S10F
¥289,000
¥355,000

PC-9821Nb10/5 / PC-9821Nb10/S8 / PC-9821Nb10/S10F
¥185,000
¥248,000
¥269,000

PC-9821La10/5 / PC-9821La10/8 / PC-9821La10/S8
model A,B ¥178,000
A,B ¥205,000
C,D ¥249,000

IBM Aptiva 各モデル
TEL特価

FUJITSU-FMV DESK POWER 各モデル
TEL特価

プリンター

EPSON MJ-510C / MJ-810C
¥22,500
¥34,500

CANON BJC-410J / BJC-455J
¥38,500
¥53,500

HDD

I/Oデータ HDV-2G/98-Ⅲ / HDV-2G/SPCI
¥43,800
¥49,800

EPSON486・586ノート用HDD

キャラベル AV-500UGmkⅢ / AV-810UGmkⅢ
¥36,000
¥58,500

ディスプレイ

iiyama MF-8617E / MT-8617E
¥59,500
¥68,800

FAXモデム

ヒューコム V.34 ESⅡ-W / マイクロコム DESK PORTE INTERNET
¥16,800
¥17,800

CPU

メーカー	商品名	特価
NEC	PC-9821Cb10/T-A,B	¥175,000
NEC	PC-9821Ra20/N12	¥268,000
EPSON	vividy NOTE	TEL特価
SHARP	Mebius	TEL特価

プリンター

メーカー	商品名	特価
EPSON	MJ-500C	¥19,500
EPSON	MJ-910C	¥44,500
EPSON	MJ-3000C	¥69,800
EPSON	MJ-5100C	¥102,500
EPSON	LP-700W	¥49,800
EPSON	LP-1700	¥73,500
EPSON	LP-8200	¥125,500
CANON	BJC-35V	¥27,500
CANON	BJC-210J	¥19,500
CANON	BJC-610JW	¥47,800
CANON	LBP-210	¥41,500
CANON	LBP-310	¥54,500
CANON	LBP-830	¥186,000
NEC	PC-PR101/J200	¥29,800
NEC	PC-PR101/J400	¥49,800

ディスプレイ

メーカー	商品名	特価
EIZO	FS-57T	¥129,000
iiyama	MF-8617ES	¥63,800
iiyama	MT-8617ES	¥74,800
SONY	CPD-15SF8	¥46,800
SONY	CPD-17SF8R	¥69,800

HDD

メーカー	商品名	特価
メルコ	DSC-N1000N	¥38,500
メルコ	DSC-N2000N	¥43,800
メルコ	DBI-N1200	¥28,500
メルコ	DBI-N2000	¥39,500

モデム

メーカー	商品名	特価
AIWA	PV-AF2881	¥29,800
AIWA	PV-BF288M2	¥21,500
AIWA	PV-BW2881	¥18,800
TDK	DF-2814BX	¥25,500
TDK	DF-2814BZ	¥26,500

スキャナー

メーカー	商品名	特価
EPSON	GT-5000WINP	¥39,500
EPSON	GT-8500WIN	¥68,800
EPSON	GT-9000WIN	¥99,500
EPSON	FS-1200WIN	¥47,800
CANON	Canoscan300（ソフト付き）	¥51,000
CANON	Canoscan600（ソフト付き）	¥95,000

CD MO PD

メーカー	商品名	特価
I/Oデータ	RM-MO640F	¥88,000
メルコ	MOS-S640	¥88,000
メルコ	MOS-D640P	¥98,000
メルコ	MOS-S230	¥44,800
メルコ	CDS-S10	¥25,500
メルコ	CDS-D10C	¥32,800
I/Oデータ	CDV-AB8	¥18,500
I/Oデータ	CDV-NX8	¥22,800
I/Oデータ	CDV-NX8/PCSC	¥30,500
キャラベル	PD-850/P	¥61,800
キャラベル	PD-850/PCM	¥69,800

メモリー

メーカー	商品名	特価
I/Oデータ	NE-SIM32-H16M	¥15,500
I/Oデータ	NE-SIM36-H16M	¥17,800
I/Oデータ	NE-SIMXB-8M×2	¥15,500
I/Oデータ	NE-SIMXB-16M×2	¥27,800
I/Oデータ	NE-SIMXB-32M×2	¥53,500
I/Oデータ	NE-SIMXA-8M×2	¥17,800
I/Oデータ	NE-SIMXA-16M×2	¥31,500
I/Oデータ	NE-SIMXA-32M×2	¥59,800
I/Oデータ	NE-EDO-8M×2	¥15,500
I/Oデータ	NE-EDO-16M×2	¥27,800
I/Oデータ	NE-EDO-32M×2	¥53,500
I/Oデータ	NE-ECC-8M×2	¥17,800
I/Oデータ	NE-ECC-16M×2	¥31,500
I/Oデータ	NE-ECC-32M×2	¥59,800
メルコ	EMW-P16M	¥16,000
メルコ	EMW-P32M	¥29,500
メルコ	EMH-16M	¥15,800
メルコ	EMH-32M	¥29,500
I/Oデータ	Ld34-16M	¥16,800
I/Oデータ	Ld34-32M	¥28,800
I/Oデータ	Nb64-16M	¥16,800
I/Oデータ	Nb64-32M	¥28,800

NECオプション

メーカー	商品名	特価
NEC	PC-9821CB2-E01	¥11,500
NEC	PC-9821CX2-E01	¥11,500
NEC	PC-9821XA-E02	¥11,500
NEC	PC-9821-RA-FD1	¥11,500
NEC	PC-FD321DH	¥15,000
NEC	PC-9801-86	¥18,500
NEC	PC-9801-118	¥16,400
NEC	PC-9821-C3-B02	¥20,600
NEC	PC-9801-117	¥28,300
NEC	PC-9821-CB2-B03	¥29,000
NEC	PC-9821-CB2-B05	¥22,000
NEC	PC-9801-100	¥15,000
NEC	PC-9821X-B02L	¥25,500
NEC	PC-9821XA7-B01	¥15,000
NEC	PC-9821XA7-B02	¥29,000
NEC	PC-9821XA7E-B01	¥15,000
NEC	PC-9821X-B03	¥41,600
NEC	PC-9821X-B03-01	¥22,000
NEC	PC-9821NB-C01	¥22,000
NEC	PC-9821N-P03	¥38,800
NEC	PC-9821-120	¥21,900

●掲載以外の商品も多数扱っております。お気軽にお問い合せ下さい。
●価格、在庫は常に変動しておりますので、必ずTEL又はFAXにてご確認下さい。
●初期不良の場合は新品交換致します。

●表示価格には消費税は含まれておりません。　●現金書留も御利用いただけます。
●振込手数料はお客様負担となります。　●送料が別途必要となります。

お振込先　三和銀行 本郷支店　普通　3822967　(有)アクティブ

Active アクティブ

〒113 東京都文京区本郷4-7-12 カバサワビル1F
TEL.03-5689-5470 FAX.03-5689-5465

クレジットもご利用頂けます

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
%	2.5	2.8	3.8	5	5.3	8.3	10	10.5	11.1	14.5	15.4	19.2	20.2	24	26

Computer Station

ポイント

〒120 足立区千住仲町19-8
太陽生命ビル1F

営業時間AM10:30～PM7:00（通販受付 PM7:00まで 日曜・祭日定休）

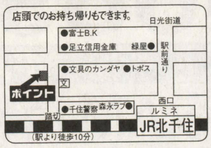
秋葉原と勝負っ!来店なら…

ご注文・お問い合わせ

☎ 03-3870-9801

24時間プライスサービス
03-3870-9815

FAX見積
03-3888-8298



代金着払いシステム有り！即日発送O.K!!　Microsoft® Official Dealer　セット内容は変更自由です

※商品の価格は変動する場合があります！ TELにてご確認下さい。

※正社員・アルバイト募集中！ お気軽にTEL下さい!!

NEC
PC-9821XV20/W30
RD-17GⅡ
DIATONEスピーカー
MITSUBISHIセット

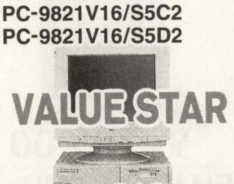
セット特価￥458,000

NEC
PC-9821Xa13/W12
マルチスキャン17"CRT
トリニトロン17"CRT
CRTセット

セット特価￥239,800
セット特価￥244,800

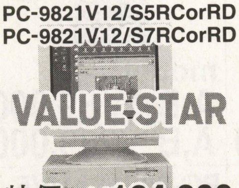
NEC
PC-9821V13/M7C2
PC-9821V13/M7D2
VALUE STAR

セット特価￥245,800
セット特価￥245,800

NEC
PC-9821V16/S5C2
PC-9821V16/S5D2

VALUE STAR
特価 ￥219,800
特価 ￥219,800

NEC
PC-9821V13/S5C2
PC-9821V13/S5D2

VALUE STAR
特価 ￥188,000
特価 ￥188,000

NEC
PC-9821V12/S5RCorRD
PC-9821V12/S7RCorRD

VALUE STAR
特価 ￥164,800
特価 ￥184,800

NEC
PC-9821Ct16/FA
PC-9821Ct16/FB

Can be
特価 ￥298,000
特価 ￥298,000

NEC
PC-9821Na15/X14
16M RAM HDD-4GB
8倍速CD-ROM
12.1TFTカラー1024×768

Lavie
NEW
特価 ￥485,000

NEC
PC-9821Na12/S10F
PC-9821Na12/S8

Lavie
特価 ￥349,800
特価 ￥298,000

NEC
PC-9821Nb10/S10F
PC-9821Nb10/S8

Lavie
特価 ￥269,800
特価 ￥239,800

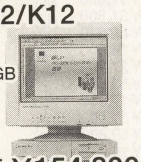
IBM
2176-J3C
2176-J3Y

Aptiva
NEW
特価 ￥244,800
特価 ￥244,800

SHARP
MN-7230
Pentium®133MHz
RAM 24M HDD 1.35GB
6倍速CD-ROM

Mebius
NEW
TEL特価

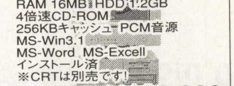
CPU

NEC PC-9821Xa12/K8
PC-9821Xa12/K12
Pentium®120MHz
RAM 16MB
HDD 850MB or 1.2GB
4倍速CD-ROM
PCM音源
Win-95

特価 ￥154,800
特価 ￥164,800

NEC PC-9821Cb10/TA
Pentium®100MHz
RAM 16MB HDD 850MB
4倍速CD-ROM FAXモデム内蔵
TVチューナー
14"CRT一体型
一太郎Ver.6.3インストール済
特価 ￥159,800

NEC	PC-9821Xb10/J8	￥89,800	NEC	PC-9821RA20/N12	￥269,800
	PC-9821Xa10/K8	￥125,000		PC-9821La10/S8C･D	￥254,800
	PC-9821Xa10/K12	￥135,000		PC-9821La10/8A･B	￥185,000
	PC-9821Xa13/W12	￥189,800		PC-9821Na13/H10	￥338,000
	PC-9821Xa16/W16	￥224,800	FUJITSU	DESK POWERシリーズ	TEL特価
	PC-9821Xa16/W30	￥294,800		FMV-BIBLO	TEL特価
	PC-9821Xv13/W16	￥225,800	IBM	Aptivaシリーズ	TEL特価
	PC-9821Xv20/W30	￥379,800		Think Padシリーズ	TEL特価
	PC-9821Xc13/S5A･B	￥198,000	東芝	Libretto20	TEL特価
	PC-9821Xc13/M7A･B	￥255,000	シャープ	MI-10DC	TEL特価
	PC-9821V20/M7C2･D2	￥465,000		Mebius	TEL特価
	PC-9821V16/M7C2･D2	￥378,000	EPSON	Vividyシリーズ	TEL特価
	PC-9821Cu10/DA･DB	￥209,800			

今月のおすすめ品

NEC
PC-9821Xa10/C12WE
Pentium®100MHz
RAM 16MB HDD 1.2GB
4倍速CD-ROM
256KBキャッシュ PCM音源
MS-Win3.1
MS-Word MS-Excell
インストール済
※CRTは別売です!

特価 ￥129,800

NEC
PC-9821Cx13/S5TA･B
Pentium®133MHz
RAM 16MB HDD 850MB
4倍速 4連装CD-ROM
MS-WIN95インストール済

Canbe
特価 ￥188,000

NEC
PC-9821La10/5A
Pentium®100MHz
RAM 8MB HDD 540MB
9.5インチTFT液晶ディスプレイ
MS-一太郎+ロータスインストール済

Aile
特価 ￥164,800

CRT

三菱
RD-17GⅡ
別売 DIATONE スピーカー DS-51P ￥7,800

TEL特価

iiyama
MT-8617E

特価 ￥68,800

三菱	RD-17GXⅡ	TEL特価
	RD-15M	TEL特価
ナナオ	E57T	￥129,800
	54T	￥87,800
	E35F	￥58,800
SONY	CPD-17SF8R	TEL特価
	CPD-15SF8	TEL特価
iiyama	MF-8617E	￥58,800
	MT-8617ES	￥73,800
NEC	KM-173R2	￥65,800
	KM-175	￥77,800
	TM-151	￥34,800
	TM-171	￥83,800
TOTOKU	CV-175	￥77,800

プリンター

EPSON
MJ-810C

特価 ￥33,800

キヤノン
BJC-455J

特価 ￥53,800

EPSON	MJ-1100	￥56,800
	MJ-910C	￥44,800
	MJ-510C	￥24,500
	MJ-5100C	￥99,800

EPSON	MJ-3000C(カラーキット付)	￥67,800
	LP-1700	￥72,800
	LP-8200	￥123,800
NEC	PC-PR1000E/W	￥34,800
	PC-PR201/65	￥64,800
	PR101/J180	￥22,800
キヤノン	BJC-35V	￥27,500
	BJC-210J	￥19,500
	BJC-410J	￥38,800
	BJC-610JW	￥46,800
	LBP-720	￥125,000
	LBP-730	￥149,800
	LBP-310	￥54,500
シャープ	JX-9210	TEL特価
HP	Laser jet 5L	￥37,500

PD･CD-ROM･MO･他

I/O DATA	CDR-VX24	￥67,800
	CDV-NX8	￥23,800
	RM-MO640F	￥85,800
	RM-MO230F	￥59,800
メルコ	MOS-S230	￥45,800
キャラベル	CDR-4X	￥87,800
	PD850/P	￥55,500
	CD880/P	￥27,800
加賀電子	ICD-400PN	￥28,500
EPSON	ZIP DRIVE	￥19,800

FAXモデム･他

マイクロコム	DESK PORTE-W	￥15,800
I/O DATA	DFM-288	￥19,800
	TA-B64DSU	TEL特価
TDK	DF-2814B/Z	￥26,800
サン電子	MF-288EF	￥17,800
	MS-288AF-PRO	￥18,800
NEC	IT-45DSU	￥46,500
	コムスターズプラスPCダッシュ	￥39,800

スキャナ

SHARP	JX-250N	TEL特価
キヤノン	Canoscan300	TEL特価
EPSON	GT-5000WP/S	￥39,800
	GT-8500WIN	￥58,800
	GT-9500WIN	￥98,800

デジタルカメラ

EPSON	CP-100	￥29,800
Casio	QV-100	￥46,800
富士フィルム	DS-7	￥49,800

ワープロ

SHARP	WD-M500	￥109,800
FUJITSU	LX-3500CT	￥129,800
東芝	JW-98GT	￥129,800

HDD

ウエスタン	WDAC21200(1.2GB IDE)	￥25,800
ディジタル	WDAC31600(1.6GB IDE)	￥29,800
メルコ	DSC-N2000N(外付2GB)	￥52,800
	DSC-N1000N(外付1GB)	￥36,800
I/O DATA	HDV-2G 98Ⅲ(外付2GB)	￥43,800
	HDV-2G 98PCI(外付2GB)	￥49,500

ODP･アクセラレータ

カノープス	PWT64V MP98	￥29,800
インテル	PODP3V166	￥54,500
	PODP3V150	￥39,500
	PODP3V125	￥31,500
I/O DATA	PK-586X4	￥19,800

RAM

I/O DATA	NE-SIM×b8M×2	￥15,800
	NE-SIM×b16M×2	￥25,800
ノーブラ	72PIN8MSIMM	￥6,800
	72PIN16MSIMM	￥12,800
	EDO-8M	￥6,800
	EDO-16M	￥12,800

ソフト

ジャストシステム	一太郎Ver.7forWin95(乗)	￥9,980
マイクロソフト	MS-office95	TEL特価
クレオ	筆まめ Ver.7 for Win95	TEL特価
ロータス	スーパーオフィス96	￥26,800

納期と価格自信あり!

ポイント激安クレジット
●即決5分、即お持ち帰り　●身分証明書、印鑑持参
●全国どこでも通販クレジット　●スキップ払いも可能

1回	3回	6回	10回	12回	15回	18回
2.5	2.8	3.8	5.3	5.3	8.3	10.1
24回	30回	36回	42回	48回	54回	60回
11.1	15.4	15.4	19.2	20.2	25	26

●表示価格に消費税は含まれておりません。
●広告以外の商品も取り扱っております。お気軽にください。
●広告商品はすべてメーカー保証付き新品です。
●現金書留も御利用できます。まずお電話でお申し込み下さい。
●送料は別途いただきます。本州￥1,300、他TELにてお問い合わせ下さい。
●初期不良の交換期間はロングに1ヶ月保証です。
(但し、箱及び添付品等を紛失されますと、保証しかねる場合がございます)

メーカー・販売店様、卸しも致します!　㊄即金30,000,000円まで買います。TELお待ちしております。

VISA　NICOS　JCB　AMX　etc.カードでの支払いもOK!

お振込先　三和銀行 千住支店㊥3585676 ポイント

超優良中古パソコン

デスクトップ(5インチ)

標準価格 販売価格

- PC-98DO+(プラス)(V33A/16MHz/1MB/サウンドボード) ¥298,000▶ ¥23,000
- PC-9801DX2(286/12MHz/640KB) ………¥318,000▶ ¥13,000
- PC-9801RS21(386SX/16MHz/1.6MB) …¥398,000▶ ¥15,000
- PC-9801RA2(386/16MHz/1.6MB) ………¥498,000▶ ¥16,000
- PC-9801RA51(386/20MHz/1.6MB/40MBHD) …¥668,000▶ ¥23,000
- PC-9801DS2(386SX/16MHz/640KB) ……¥358,000▶ ¥18,000
- PC-9801DA2(386/20MHz/1.6MB) ………¥448,000▶ ¥20,000
- PC-9801DA5(386/20MHz/1.6MB/40MBHD) ……¥598,000▶ ¥25,000
- PC-9801FX2(386SX/16MHz/640KB) ……¥278,000▶ ¥23,000
- PC-9801FS2(386SX/20MHz/1.6MB) ……¥348,000▶ ¥25,000
- PC-9801FA2(486SX/16MHz/1.6MB) ……¥458,000▶ ¥28,000
- PC-9801FA7(486SX/16MHz/1.6MB/100MBHD) ¥648,000▶ ¥38,000
- PC-9801BA/M2(486DX2/40MHz/1.6MB) …¥342,000▶ ¥34,000
- PC-98RL/2(386/20MHz/1.6MB/ハイレゾ) …¥700,000▶ ¥24,000
- PC-98RL/51(386/20MHz/1.6MB/40MBHD/ハイレゾ)……¥860,000▶ ¥29,000
- PC-H98/70-002(386/33MHz/1.5MB/ハイレゾ)……¥995,000▶ ¥21,000
- PC-H98/70-100(386/33MHz/5.5MB/100MBHD/ハイレゾ) ¥1,680,000▶ ¥36,000
- PC-H98S/8-002(486SX/20MHz/1.6MB/ノーマル)…¥548,000▶ ¥23,000
- PC-H98S/8-100(486SX/20MHz/1.6MB/100MBHD/ノーマル) …¥798,000▶ ¥35,000
- PC-H98/90-100(486SX/25MHz/3.6MB/100MBHD/ハイレゾ) …¥1,145,000▶ ¥58,000
- PC-H98/100-100(486/25MHz/7.5MB/100MBHD/ハイレゾ) …¥2,150,000▶ ¥68,000
- PC-286VG-STD(エプソン)(286/12MHz/640KB) ………¥9,000
- PC-386V-STD(エプソン)(386/16MHz/1.6MB)……¥348,000▶ ¥22,000
- PC-386VR-STD(エプソン)(386/16MHz/1.6MB)(マニュアル欠) ¥348,000▶ ¥20,000

デスクトップ(3.5インチ)

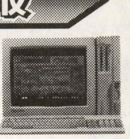
- PC-9801EX2(286/16MHz/640KB) ………¥348,000▶ ¥12,000
- PC-9801UF(V30HL/16MHz/640KB/FM・SSG音源3和音/スピーカー) ¥218,000▶ ¥23,000
- PC-9801DX/U2(80286/12MHz/640KB) …¥318,000▶ ¥14,000
- PC-9801DS/U2(386SX/16MHz/1.6MB) ¥358,000▶ ¥18,000
- PC-9801DS/U5(386SX/16MHz/1.6MB/40MBHD) ¥508,000▶ ¥23,000
- PC-9801DA/U2(386/20MHz/1.6MB)……¥448,000▶ ¥23,000
- PC-9801DA/U5(386/20MHz/1.6MB/40MBHD) ¥598,000▶ ¥29,000
- PC-9801FA/U2(486SX/16MHz/1.6MB)…¥458,000▶ ¥28,000
- PC-9801FA/U5(486SX/16MHz/1.6MB/40MBHD) …¥578,000▶ ¥33,000
- PC-H98/U60-002(386/25MHz/1.5MB/ハイレゾ) …¥835,000▶ ¥22,000
- PC-H98/U60-040(386/25MHz/1.5MB/40MBHD/ハイレゾ) ¥995,000▶ ¥27,000
- PC-H98/U80-002(486SX/16MHz/1.5MB/ハイレゾ) ¥580,000▶ ¥32,000
- PC-H98/U80-100(486SX/16MHz/3.5MB/100MBHD/ハイレゾ) …¥830,000▶ ¥46,000
- PC-H98/U90-100(486SX/25MHz/3.5MB/100MBHD/ハイレゾ) ¥1,145,000▶ ¥58,000
- PC-9801BX/U2(486SX/20MHz/1.6MB) ¥218,000▶ ¥28,000
- PC-9801BX/U6(486SX/20MHz/3.6MB/80MBHD) …¥288,000▶ ¥38,000
- PC-9801BA/U2(486DX2/40MHz/1.6MB) ¥328,000▶ ¥36,000
- PC-9821Be/U7(486SX/25MHz/5.6MB/120MBHD) …¥268,000▶ ¥48,000
- PC-9801BX4/U2-Z(Pen./63MHz/2MB/540MBHD/CD(2倍)) ¥211,000▶ ¥72,000
- PC-9821AP/U2(8MB増設)(486DX2/66MHz/11.6MB) …¥63,000
- PC-9821Xa/C9W(Pen./90MHz/8MB/540MBHD/CD-ROM(2倍)) …¥730,000▶ ¥123,000
- PC-9821Xa7/C4(Pen./75MHz/8MB/420MBHD/CD(4倍)) …¥268,000▶ ¥128,000
- PC-9821Xa9/C4(Pen./90MHz/8MB/420MBHD/CD(4倍)) …¥358,000▶ ¥133,000
- PC-9821Xa10/C4(Pen./100MHz/16MB/420MBHD/CD-ROM(4倍)) …¥448,000▶ ¥138,000
- PC-9821Xa12/C12(Pen./120MHz/16MB/1.2GBHD/PCMCIA/CD(4倍))……¥538,000▶ ¥168,000
- PC-9821Cb2/M(486DX2/66MHz/8MB/420MBHD/CD(2倍)/MPEG/MODEM/14″TV付) ¥298,000▶ ¥118,000
- PC-9821Cb3/TA(Pen./75MHz/16MB/850MBHD/CD(4倍)/MPEG/MODEM/14″TV付) ¥298,000▶ ¥168,000
- PC-9821CX2/S15T(Pen./75MHz/8MB/850MBHD/CD(4倍)/MPEG/14.4kbpsモデム/15″CRT付) ……………¥398,000▶ ¥158,000
- PC-286UX-STD(エプソン)(286/12MHz/640KB)………¥10,000
- PC-386GE2(エプソン)(386SX/16MHz/640KB/マニュアル欠) ¥298,000▶ ¥16,000
- MacⅡcx(8MB/HD80/マウス付/KANJIモデル) ……………¥29,000
- MacLCⅡ(4MB/HD80/マウス付) ……………¥25,000
- MacLCⅡ(6MB/HD80/マウス付) ……………¥29,000
- MacLC630(68LC040/33MHz/12MB) ……………¥61,000
- Mac.Performa588(68LC040/66MHz/8MB/500MBHD/CD(4倍))) ……¥92,000
- Mac.IMAGE WRITERⅡ ……………¥12,000

ディスプレイ

- UE-ID02(シャープ)(14″カラー98用:640×400/0.39mm) ………¥10,000
- PC-KD853(14″カラー:640×400/0.31mm) …¥118,000▶ ¥12,000
- PC-KD882(15″カラー:640×400/0.31mm) ……¥89,800▶ ¥14,000
- PC-KD881(15″カラー:640×400/0.28mm) …¥118,000▶ ¥16,000
- PC-KD1421(14″カラー:640×400/0.31mm) ……………¥13,000
- PC-KD1521(15″カラー:640×400/0.31mm) …¥89,800▶ ¥15,000
- PC-KD1511(15″カラー:640×400/0.28mm)…¥118,000▶ ¥17,000
- N5913L(G)(14″カラー:640×400/0.31mmデジアナ共用)…¥138,000▶ ¥10,000
- N5913U(14″カラー:640×400/0.28mmデジアナ共用) ¥105,000▶ ¥14,000
- N5924(U)(14″カラー:640×400、640×750/0.26mm/ハイレゾ) ¥233,000▶ ¥17,000
- N5925(U)R(20″カラー:ハイレゾ対応/0.31mm) ¥598,000▶ ¥36,000

特価情報

PC-9801UF+PC-KD882
セット(中古品)



<本体>
●CPU V30HL (16MHz) ●メモリ 640KB ●FDD3.5"×2●FM3和音・SSG3和音●スピーカー内蔵●オーディオ出力端子●マウスI/F ●プリンタI/F●シリアルI/F●拡張2スロット
<ディスプレイ>
●15"カラー
●640×400
●ドットピッチ 0.31mm

セット価格 ¥336, 000→ 大特価 **¥35,000**

- PC-TV354(15″カラーTVチューナー付:640×400/0.39mm) ¥110,000▶ ¥16,000
- PC-TV452(15″カラーTV:640×400/0.39mm/15~17KHz/22~26KHz/29~34KHz) ¥20,000
- PC-TV455(15″カラーTV:640×400/0.31mm/15~17KHz/22~26KHz/29~34KHz) ¥26,000
- PC-TV472(21″カラーTVチューナー付:640×400/0.39mm) …¥198,000▶ ¥33,000
- PC-KH1511(15″カラーPC-H98専用ハイレゾ/640×750/0.28mm) …¥15,000
- FHC31WEX(三菱)(20″カラー:PC98ハイレゾ対応) …¥38,000
- PC-KM151(15″マルチシンク/1120×768) ……………¥27,000
- PC-KM152(15″マルチシンク/1120×768) ……………¥28,000
- PC-KM153(15″マルチシンク/1120×768) ……………¥29,800
- PC-KM171(17″マルチシンク/1280×1024) …¥258,000▶ ¥48,000
- PC-KM172(17″マルチシンク/1280×1024) ……………¥49,800
- CR-5500(エプソン)(15″マルチシンク1120×768) ………¥27,000
- XC-1498CⅡ(三菱)(14″カラー:640×400/0.31mm) ……¥12,000
- RD17Y/V(三菱)(17″マルチシンク/1280×1024)…………¥48,000
- LS-2617FNⅡ(アイデクソン)(17″マルチシンク/1280×1024) ……¥47,000
- CM-2185M(日立)(21″カラー/PC-98ハイレゾ対応) ……¥35,000
- A6009(アクシル社製)(20″マルチシンク/98, DOS/V対応/1280×1024/0.3mm) …¥98,000

ノート・ラップトップ

- PC-9801NS/20(386SX/12MHz/20MBHD) …¥448,000▶ ¥38,000
- PC-9801NS/E40(386SX/16MHz/640KB/40MBHD) ¥418,000▶ ¥48,000
- PC-9801NS/T(386SX/20MHz/640KB) …¥288,000▶ ¥47,000
- PC-9801NS/T40(386SX/20MHz/640KB/40MBHD) ¥398,000▶ ¥53,000
- PC-9821Nm/340(486DX2/50MHz/1.6MB/340MBHD/640×480モノクロ8階調白黒液晶) ¥248,000▶ ¥89,000
- PC-9801NC40(386SX/20MHz/2.6MB/40MBHD/TFTカラー)…¥738,000▶ ¥72,000
- PC-9821Nd/340W(486SX/33MHz/5.6MB/340MBHD/Win3.1/STNカラー) …¥468,000▶ ¥128,000
- PC-9821Ne2/340(486SX/33MHz/5.6MB/340MBHD/TFTカラー)…¥578,000▶ ¥138,000
- PC-9821NS/340(486DX2/50MHz/5.6MB/340MBHD/TFTカラー) ……¥730,000▶ ¥155,000
- PC-9821NP/810W+4MB(DX4/75MHz/9.6MB/810MBHD/PCMサウンド/TFTカラー) ¥1,020,000▶ ¥228,000
- PC-9821Lt2/3A(486DX2/50MHz/8MB/340MBHD/TFT/Win3.1/一太郎/ロータス1-2-3) ¥378,000▶ ¥148,000
- PC-9821Lt/540A(486DX2/50MHz/8MB/540MBHD/STNカラー/Win3.1/一太郎/1-2-3) …¥488,000▶ ¥158,000
- PC-9801T/W2(ラップトップ:386SX/16MHz/640KB/3.5FD×2)…¥548,000▶ ¥27,000
- PC-9801T/W5(ラップトップ:386SX/16MHz/1.6MB/40MBHD) …¥758,000▶ ¥32,000
- PC-9801T/F71(ラップトップ:386SX/16MHz/1.6MB/100MBHD/TFTカラー) …¥950,000▶ ¥56,000
- PC-286LS-H40(エプソン)(ラップトップ:286/12MHz/640KB/40MBHD/モノクロ液晶)……¥19,000
- PC-386LS-H20(エプソン)(ラップトップ:386SX/16MHz/640KB/20MBHD)……¥28,000
- PC-386NOTE A(エプソン)(386SX/16MHz/640KB/サイドライト付白液晶) …¥238,000▶ ¥38,000
- PC-386BOOK L(エプソン)(386SX/16MHz/640KB/3.5FD×2/8階調白液晶) …¥378,000▶ ¥29,000
- Think Pad 530CS(I.B.M.)(486DX4/100MHz/4MB/530MBHD/CD/STNカラー)…¥138,000

ハードディスク

- BLT-N340(内蔵HDD:98NOTE用340MB) ……………¥19,000
- DNN-331J(メルコ)(内蔵HDD:98NOTE用340MB) ………¥19,000
- RA-HC40S(内蔵HDD:98RA, DA用40MB)……………¥5,000
- LHD-S120HP(内蔵HDD:98FA, FS, FX用120MB) ……¥11,000
- PC9801B-36(内蔵HDD:98BX用80MB) ……………¥6,000
- INTER120A(内蔵HDD:98Ap, As, Ae用120MB) …………¥8,000
- PC-9821A-E06(内蔵HDD:98Ap, As, Ae用240MB)……¥12,000
- PC-HD100(98外付HDD:100MB) ……………¥10,000
- PC-HD300(98外付HDD:300MB) ……………¥19,000
- V6-850-5L(98, EPSON対応外付用HDD:850MB, SCSI2-I/F付) ¥25,000
- V3-1060-5L(緑電子)(98外付用HDD:1GB, SCSI2-I/F付) 新古品 …¥32,000
- XM-5522B(東芝)(DOS/V内蔵用6倍速CD-ROM)……………¥9,800
- CXA-602(緑電子)(98, DOS/Vノート対応4倍速外付CDSCSI-2カード付) 新古品 ……¥23,000

プリンター (レーザープリンタはトナー別途販売)

- PC-PR201GS(136桁シリアル:漢字60字/秒)…¥135,000▶ ¥22,000
- PC-PR201/45L(136桁シリアル:漢字45字/秒) ¥95,000▶ ¥23,000
- PC-PR201/60A(136桁シリアル:漢字60字/秒) ¥158,000▶ ¥27,000
- PC-PR201/63A(136桁シリアル:漢字63字/秒) ¥158,000▶ ¥34,000
- PC-PR201X(136桁シリアル:漢字80字/秒)…¥275,000▶ ¥37,000
- PC-PR201/80A(136桁/カラー24ドット/漢字80字/秒) …¥275,000▶ ¥43,000
- PC-PR150N(A4対応日本語熱転写プリンタ)…¥74,800▶ ¥8,800
- PC-PR1000(日本語レーザー:A4対応/PC-9801用)…¥259,000▶ ¥18,000
- PC-PR1000/4R(日本語レーザー:A4対応/PC-9801用)…¥178,000▶ ¥26,000
- PC-PR3000PS(日本語レーザー:B4対応/PC-9801用) …¥620,000▶ ¥36,000
- HG-4000(エプソン)(A3対応/モノクロインクジェット) ¥24,000
- BJ-330J(キャノン)(A3対応/モノクロバブルジェット) ¥24,000
- LBP-B406S(日本語レーザー:B4対応)…¥588,000▶ ¥32,000
- LBP-B406G(キャノン)(日本語レーザー:B4対応)……¥69,000
- LBP-A304EⅡ(キャノン)(日本語レーザー:A3対応)…¥89,000

周辺機器

- PC-IN503G(NEC)(モノクロイメージスキャナ(マニュアル欠)) ………¥8,000
- PC-IN500/4C(カラーイメージスキャナ/GP-IBのI/F付) ¥304,000▶ ¥38,000
- GT-6000(エプソン)(カラーイメージスキャナ) …¥185,000 ¥24,000
- PC-9801N-J02(B4680インターフェースカード PC-9821NE, NX/C用) ¥69,000▶ ¥5,000
- PC-9801-108(B4680インターフェースボード) …………¥5,000
- PC-9821A-E01(ウィンドウアクセラレータボード) ¥70,000▶ ¥12,000
- PC-9801-29N(GP-IBインターフェース) …¥48,000▶ ¥7,000
- PC-H98-B03(SCSIボード(CD-ROM及固定ディスク接続用)) ¥41,000▶ ¥5,000
- PC-9821NA-C01(PC-9821NA7, NX/3 増設CD-ROM) …¥9,000
- AD-F35TS(アルファデータ)(98用外付3.5″FDD×1) ……¥7,000
- PC-9831-VW2(外付3.5″FDD×2) ……………¥15,000
- PC-9831-MF2(外付5″FDD×2)……………¥15,000
- LFD-582RE(外付5″FDD×2)……………¥15,000
- PC-9801-57L(PC-98モデムボード2400bps)……………¥4,000
- コムスターズ24/5(モデム2400bps) ……………¥4,000
- PC-9801N-J01(モデムカード2400bps NE, NXC)…¥49,000▶ ¥4,000
- PV-JF144(PC-98ノートモデム14400bps) ……………¥8,800
- V34ES2-W(98, DOS/V用28,800bpsモデム) ¥29,000▶ ¥19,800
- PC-9872L(マウス) ……………¥1,000
- PC-9872R(カウント付バスマウス)……………¥1,500
- MDP-31(プリンタ切換器1:3)……………¥4,000
- HWP-2000(メルコ)(プリンタバッファ2MB) ……………¥16,000
- PC-PR201G-04(PC-PR201G用シートフィーダ) ¥30,000▶ ¥6,000
- PC-PR2000/4R-12(PR2000/4, 4R, 4W用シートフィーダ) …¥9,000
- PC-PR2000-05(PC-PR2000用増設ホッパ) …¥20,000▶ ¥3,000
- PC-PR201/65-11(カラーキットPC-PR201/65用) …… 新古品 ¥8,000

ラムボード

- PC-9801ES-01(PC-9801ES2, ES5専用1MB) ¥59,000▶ ¥2,000
- PC-9801DS-02(PC-9801DS専用2MB) ……………¥4,000
- EDA-4000S(PC-9801DA専用4MB) ……………¥8,000
- PC-9801FA-01(PC-9801FA専用2MB) ……………¥4,000
- MES-3000L(PC-9801ES専用3MB) ……………¥6,000
- MRS-4000L(PC-9801RS専用4MB) ……………¥8,000
- EDS-4000(PC-9801DS専用4MB) ……………¥8,000
- EFS-4000(PC-9801FX, FS専用4MB) ……………¥8,000
- EFA-8000(PC-9801FA専用8MB)……………¥14,000
- EFA-10M(PC-9801FA専用10MB) ……………¥18,000
- EFB-4M(PC-9801BX2, BA2, BX3, BA3用4MB) ……………¥8,000
- EFB-8M(PC-9801BX2, BA2, BX3, BA3用8MB)……………¥14,000
- PIO-98T34-4M(PC-9801T/W2, W5, F5, F51専用4MB) ¥12,000
- EHS-4000(PC-H98model60/70/100専用4MB)……………¥8,000
- EHS-12M(PC-H98model専用12MB(100は除く))……………¥24,000
- EMJ-6000S(汎用6MB) ……………¥12,000
- PIO-PC34FX-4M(汎用4MB)……………¥8,000
- PIO-PC34FX-8M(汎用8MB) ……………¥14,000
- PIO-9234G-2MF(2MB)(PC-9801E/F/M/U/VM/UV/VXのI/Oバンク方式EMSは不可)(K020)……¥2,000
- PIO-9234G-4MG(4MB)((PC-9801E/F/M/U/VM/UV/VXのI/Oバンク方式EMSは不可))(K021) …¥4,000
- PC-9801NS/T-01(PC-9801NS/T用2MB)……………¥4,000
- NT34-6M(PC-9801NS/T用6MB) ……………¥12,000
- PC-9801NX/C-01(PC-9801NX/C用1MB)……………¥2,000
- PC-9821NE-B01(PC-9821NE, NS/A用4MB) …¥36,000▶ ¥4,000
- PC-9821N-B01(PC-9821NE2, ND, NP用4MB) ……………¥4,000
- PC-9821NS/A-02(PC-9801NS/A用16MB)……………¥14,000
- NP34-32M(PC-9821NE2/ND/NP用32MB) ……………¥28,000
- PC-9821LD-B01(PC-9821NE3/LD/NA7用4MB) ……………¥4,000
- PC-9821LD-B02(PC-9821NE3/LD/NA7用8MB) ……………¥8,000
- NA34-8M(PC-9801NA専用8MB)……………¥8,000
- 2432-Y(I.B.M.)(I.B.M230CS用4MB)……………¥4,000
- PCLRB2(エプソン)(2MBメモリーボードPC-386LS/286LS用)(K047)……¥4,000
- PCBRB41(エプソン)(RAMボード4MB 386NOTEA/286BOOK用)(K049) …¥8,000
- PIO-SIM61-2M(増設RAMサブボード2MB) ……………¥4,000
- PC-9821A-B02L(増設RAMサブボード4MB AP3, XE10, BX4)…¥4,000
- PC-9821A-B03L(増設RAMサブボード8MB AP3, XE10, BX4) ¥8,000
- EP-SIM-2M(増設RAMサブボード2MB)……………¥4,000
- PC-9821A-B01(4MB) ……………¥4,000
- NE-SIM32-H16M(PC-9821XE, XS, 16MB) ……………¥14,000
- FT432-16N(ThinkPad530Cs, PC-9821Lt/Ld/Ne3/Nd2/Na7用16MB) 新品 ……¥86,000▶ ¥14,000

インテル数値演習プロセッサー:各種取り揃えておりますのでお気軽にお問い合わせください。

※掲載価格に消費税は含まれておりません。

ホームページ開設!
http://www.net21.or.jp/~pacific/home.htm

最新価格と目玉商品をすばやくキャッチ!
●年中無休・24時間アクセスOK!
●電子メールでのご注文OK!
●メモリー・周辺機器多数在庫!

パソコン通信
TEL.03-3733-1433
(2400~28800bps)

●全商品保証付き●代金引換システム●土日祝祭日配達OK

ハイテクとハイタッチな心でビジネスをバックアップ

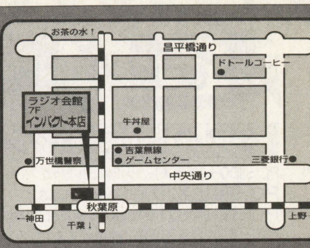
PACIFIC RENTAL パシフィック レンタル
中古パソコン販売センター

ご注文・お問い合わせ
TEL.03-3733-1441
FAX.03-3733-1440

株式会社パシフィックレンタル 〒144 東京都大田区西蒲田7-20-5 第七醍醐ビル 営業時間/9:30~19:00 定休日/土・日・祝日

全国通販 パソコン・周辺機器 IMPACT!

年中無休 AM10:00～PM7:00
TEL(03)5294-3741
FAX(03)5294-3744 （FAXでのお見積りもお気軽にご利用下さい）
〒101 東京都千代田区外神田1-15-16 ラジオ会館7F
掲載の価格は9月19日現在のものです 最新の価格は☎でお問い合わせ下さい



NEC

PC-9821Ct16/FA・B	¥498,000→	¥329,800
PC-9821Cu10/DA・B	¥338,000→	¥223,000
PC-9821V20/M7C2・D2	¥690,000→	¥484,800
PC-9821V20/M7E2・F2	¥720,000→	¥504,800
PC-9821V16/M7C2・D2	¥600,000→	¥422,800
PC-9821V13/M7C2・D2	¥408,000→	¥273,000
PC-9821V16/S5C2・D2	¥368,000→	¥233,000
PC-9821V13/S5C2・D2	¥308,000→	¥197,800
PC-9821V13/S5E2・F2	¥338,000→	¥237,800
PC-9821Xv20/W30	¥580,000→	¥407,800
PC-9821Xv13/W16	¥348,000→	¥244,800
PC-9821Xa16/W30	¥468,000→	¥328,000
PC-9821Xa16/W16	¥358,000→	¥251,800
PC-9821Xa13/W12	¥288,000→	¥202,800
PC-9821Xc13/M7A・B	¥408,000→	¥286,800
PC-9821Xc13/S5A・B	¥308,000→	¥216,800
PC-9821Ra20/N12	¥398,000→	¥279,800
PC-9821Cx13/S5TA・B	¥398,000→	¥215,000
PC-9821Cx13/S7MA・B	¥478,000→	¥272,800
PC-9821Cx3/S5TA 在庫限り	**¥378,000→**	**¥185,000**
PC-9821Cr13/TA・B	¥398,000→	¥278,000
PC-9821La10/8A・B	¥368,000→	¥208,000
PC-9821La10/S8C・D	¥410,000→	¥288,000
PC-9821La10/5A・B	¥328,000→	¥168,000
PC-9821La7/D5A・B	¥298,000→	¥168,000
PC-9821Nb10/S10F	¥418,000→	¥293,800
PC-9821Nb10/S8	¥368,000→	¥258,800
PC-9821Nb10/5	¥298,000→	¥209,800
PC-9821Na12/S10F	¥538,000→	¥378,000
PC-9821Na12/S8	¥488,000→	¥320,000
PC-9821Na13/H10	¥720,000→	¥350,000
PC-9821Na13/C10	¥630,000→	¥285,000
PC-9821Na15/X14	¥750,000→	¥530,800

EPSON

VM520TP (vividy Tower)	オープンプライス→	¥367,800
VM516TP (vividy Tower)	オープンプライス→	¥283,800
VM516T (vividy Tower)	オープンプライス→	¥263,800
VM516TS17 (vividy Tower)	オープンプライス→	¥310,800
VA516V	¥498,000→	¥356,500
VA516VM	¥558,000→	¥398,000
VT516SR	¥378,000→	¥270,500
VT513SR	¥318,000→	¥227,500
VT512SR	¥298,000→	¥213,500
VT510SR	¥278,000→	¥198,800
VD516SR	¥368,000→	¥263,500
VD513SR	¥308,000→	¥220,500
VD512SR	¥288,000→	¥206,000
VD510SR	¥268,000→	¥192,800
VN531ET (vividy NOTE)	¥598,000→	¥373,000
VN512ET (vividy NOTE)	¥518,000→	¥328,000

TOSHIBA

PA1225JT	¥178,000→	¥134,800
PA1225JA	¥198,000→	¥150,000
PA1224JS	¥288,000→	¥211,800
PA1224JT	¥348,000→	¥255,800
PA1225JS	¥378,000→	¥277,800
PA1225JD	¥438,000→	¥321,800
PA1125JT	¥328,000→	¥241,000
PA1124JW	¥558,000→	¥409,800
PA1221JW	¥588,000→	¥431,800

COMPAQ

PRESARIO9650 在庫限り	オープンプライス→	¥228,000
PRESARIO7660	オープンプライス→	¥250,000
★ ARMADA1120T	¥283,000→	¥231,500
★ ARMADA4110	¥338,000→	¥276,500
★ ARMADA4120T	¥438,000→	¥358,500
★ ARMADA4130T	¥498,000→	¥407,500

IBM

2606-KF8	オープンプライス→	¥308,800
2640-FJE	¥598,000→	¥467,800
2640-EJA	¥498,000→	¥388,000
2640-5JA	¥378,000→	¥263,500
Aptiva J3 (A/X)	オープンプライス→	¥238,000
Aptiva J3 (C/Y)	オープンプライス→	¥266,800
Aptiva J3 (E/Z)	オープンプライス→	¥304,800
Aptiva H5E	オープンプライス→	¥333,800
Aptiva H6D	オープンプライス→	¥333,800
Aptiva H6E	オープンプライス→	¥390,800
Aptiva H7E	オープンプライス→	¥429,500

SHARP

★ PC-A360M (Mebius)	¥470,000→	¥375,000
★ PC-W100 (Mebius)	¥480,000→	¥383,000
★ PC-W100D (Mebius)	¥370,000→	¥295,000
★ MN-5000D (Mebius)	¥370,000→	¥295,000
★ MN-7250 (Mebius)	¥650,000→	¥519,500
★ MN-7230 (Mebius)	¥580,000→	¥463,000
★ MN-7030 (Mebius)	¥530,000→	¥423,000

Panasonic

CF-32KPX(WOODY PD)	¥398,000→	¥268,000
CF-100A(WOODY タッチパネル)	¥298,000→	¥208,000

◆富士通 FMV DESKPOWER も大特価!!◆

※新製品には、型番の前に ★ 印がついてます。

お買得！インパク特価！ 売切御免

NEC PC-9821V12/S5RC
★Pentium(120MHz)
★メモリ 16MB
★HDD 850MB
★4倍速CD-ROM内蔵
★15インチCRT
★28.8Kbps FAXモデム
★Windows95、一太郎6.3 Lotusインストールモデル
在庫限り 標準価格 ¥313,000
¥168,000

NEC PC-9821Xa10/K8 + PC-TM151
★Pentium(100MHz)
★メモリ 16MB ★HDD 850MB
★4倍速CD-ROM内蔵
★スピーカー・ジョイパッド
★3Dアクセラレータボード
★バーチャファイターリミックス
★パンツァードラグーン
★Windows95、一太郎6.3 インストールモデル
在庫限り
¥175,000

NEC PC-9821V10/S7KA
★Pentium(100MHz)
★メモリ 8MB
★HDD 850MB
★4倍速CD-ROM内蔵
★17インチCRT
★外付 28.8Kbps FAXモデム
★Windows95、一太郎6.3 Lotusインストールモデル
在庫限り
¥145,000

NEC PC-9821Xa10/C12
★Pentium(100MHz)
★メモリ 16MB
★HDD 1.2GB
★4倍速CD-ROM内蔵
★Windows3.1、Word、Excel インストールモデル
※CRT別売
在庫限り
¥138,000

NEC PC-9821Cx2/S15TJB
★Pentium(75MHz)
★メモリ 8MB
★HDD 850MB
★4倍速CD-ROM内蔵
★15インチCRT
★TVチューナ、FM音源
★内蔵 14.4Kbps FAXモデム
★Windows3.1、一太郎6.3 Worksインストールモデル
在庫限り
¥125,000

ディスプレイ

NEC	PC-KM155	¥79,800→	¥56,500
	PC-KM173R2	¥99,800→	¥77,500
	PC-KM175	¥118,000→	¥84,800
	PC-TM171	¥128,000→	¥96,800
	PC-TM151 在庫限り	**¥79,800→**	**¥35,800**
飯山	MF-8515F	¥39,800→	¥33,800
	MF-8615F	¥49,800→	¥37,800
	MF-8517E	¥69,800→	¥55,800
	MF-8617E	¥79,800→	¥59,800
	MF-8617ES	¥84,800→	¥64,800
	MT-8617ES	¥94,800→	¥74,800
	MT-8617E	¥89,800→	¥69,800
	MT-8521E	¥198,000→	¥169,800
	MF-8221E	¥168,000→	¥144,500
三菱	RD-15M	¥59,800→	¥35,800
	RD-17GII	¥190,000→	¥89,800
	RD-17F 在庫限り	**¥99,800→**	**¥49,800**
	RD-17GXII	¥128,000→	¥72,800
	RD-17M	¥89,800→	¥61,500
Logitec	LCM-17EX	¥79,800→	¥59,800
	LCM-17DX	¥105,000→	¥81,500
	LCM-15FX	¥49,800→	¥37,500
SONY	CPD-15SF8	¥64,800→	¥47,800
	CPD-17SF8R	¥99,800→	¥73,800
	CPD-20SFII	¥298,000→	¥177,800
NANAO	FlexScan E57T	¥190,000→	¥129,800
	FlexScan E35F	¥85,000→	¥54,800
	FlexScan E53F	¥120,000→	¥78,800

最新の特価情報は FAXサービスで
03-3440-0222へダイヤル
▼
この後は音声ガイダンスに従って下さい
▼
BOX番号は **1484** です

デジタルカメラ

EPSON	**CP-100**	**¥69,800→**	**¥29,800**
CASIO	QV-10A (キット別売)	¥49,800→	¥37,500
	QV-30 (キット別売)	¥69,500→	¥52,000
	QV-100	¥63,000→	¥47,800
コダック	DC20	¥39,800→	¥28,500
	DC40	¥99,800→	¥77,500
	DC50 ズーム	¥148,000→	¥115,000
CHINON	ES-1000	¥39,800→	¥27,800
	ES-3000	**¥124,800→**	**¥66,800**
RICOH	DC-2	¥69,800→	¥56,500
	DC-2L	¥85,800→	¥68,500
CANON	★ Power Shot 600	¥128,000→	¥92,800
SONY	★ DSC-F1	¥88,000→	
	★ DKC-D5PRO	¥198,000→	

スキャナ

EPSON	**GT-5000WINP**+双方向パラレルI/F	**¥69,800→**	**¥46,000**
	GT-5000WINS	¥59,800→	¥39,800
	GT-8500WIN	**¥99,800→**	**¥59,800**
	GT-9000WIN	¥148,000→	¥91,000
	★ GT-9500WIN	¥148,000→	¥100,500
	FS-1200WINP	¥69,800→	¥48,800
	FS-1200WINS	¥69,800→	¥48,800
HP	ScanJet4C	¥148,000→	¥98,800
	ScanJet4P	¥89,800→	¥59,800
Canon	★ CanoScan300	¥49,800→	¥35,800
	★ CanoScan600	¥114,800→	¥82,800
SHARP	JX-250 (N/P)	¥69,800→	¥51,000

フロッピードライブ

Logitec	LFD-332X	¥29,800→	¥19,800
	SFD-331MX	¥17,000→	¥12,000
オウルテック	FD-532	¥39,800→	¥27,000
	FD-501	¥21,800→	¥16,000
R&D	FLB-3X(ドライブベイ用)	¥14,000→	¥10,500
	FDD-3SZ	¥22,000→	¥12,000
	FDD-3WZ	¥33,000→	¥19,000

●全品新品、安心のメーカー保証付!!●

プリンタ

ALPS	★ MD-2010S/J	¥69,800→	¥53,000
	★ MD-4000S/J	¥89,800→	¥65,800
Canon	BJC-210J	¥29,800→	¥18,500
	BJC-35V	¥54,800→	¥27,500
	BJC-400J 在庫限り	**¥59,800→**	**¥24,800**
	BJC-410J	¥59,800→	¥38,800
	BJC-455J	¥79,800→	¥55,800
	BJC-610JW	¥69,800→	¥49,500
	LBP-730	¥228,000→	¥163,800
	LBP-720	¥188,000→	¥133,800
	LBP-450	¥198,000→	¥142,500
	LBP-210	¥59,800→	¥42,800
	LBP-310	¥79,800→	¥55,800
EPSON	LP-700W	¥69,800→	¥48,800
	LP-9200	¥258,000→	¥181,000
	LP-8200	¥188,000→	¥132,000
	LP-1700	¥108,000→	¥75,500
	MJ-5100C	¥148,000→	¥103,800
	MJ-3000C	¥99,800→	¥72,500
	MJ-910C	**¥89,800→**	**¥44,800**
	MJ-510C	**¥39,800→**	**¥22,800**
	MJ-810C	¥59,800→	¥34,500
	VP-1100	¥69,800→	¥43,500
NEC	**PICTY180**	**¥64,800→**	**¥19,800**
	PICTY200	**¥49,800→**	**¥28,800**
	PICTY400	¥89,800→	¥49,800

掲載の価格は9月19日現在のものです
最新の価格は☎でお問い合せ下さい

CD-ROMドライブ

メルコ	CDI-8FB	¥24,800→	¥20,000
	CDS-S10	¥32,800→	¥26,500
	CDS-D10C	¥42,800→	¥34,500
I・Oデータ	CDV-NX8	¥29,800→	¥23,800
	CDP-TX4/PCIDE	¥29,800→	¥23,800
	CDP-TX6/PCIDE	¥37,800→	¥30,000

MOドライブ

Logitec	LMO-480H	¥68,000→	¥55,800
	LMO-420S	¥62,000→	¥47,800
	LMO-420NB	¥72,000→	¥54,800
	LMO-400F	¥56,800→	¥43,800
	LMO-640	¥118,000→	¥85,800
メディアインテリジェント	MMO-230VB	¥59,800→	¥43,500

ハードディスクドライブ

Logitec	SHD-BA1000U	¥43,800→	¥31,800
	SHD-2G/NU	¥57,000→	¥43,000
	SHD-BA1000P	¥49,800→	¥35,500
	SHD-2G/NB	¥63,000→	¥46,000
	SHD-2000NP	¥87,000→	¥55,500
	SHD-1000NP	¥63,800→	¥46,000
メルコ	DSC-N1000N	¥48,000→	¥37,800
	DSC-N1000P	¥56,000→	¥44,000
I・Oデータ	HDV-2G	¥49,800→	¥38,800
	HDV-2G/98III	¥56,800→	¥44,000
	HDV-2G/SPCI	¥64,800→	¥45,500

無停電電源

OMRON	BX350	¥24,800→	¥19,500
	BX500	¥34,800→	¥27,500

店頭販売も行っています
在庫をご確認のうえお気軽にご来店下さい

モデム

オムロン	ME2814BII	¥29,800→	¥22,800
	ME2814BIII	¥25,800→	¥19,800
	ME1414BIII	¥19,800→	¥13,800
サン電子	MS288EF	¥26,800→	¥16,500
AIWA	PV-JF288W	¥39,800→	¥26,800
	PV-BF288M2WW	¥33,800→	¥22,800
	PV-EF2880WW	¥27,800→	¥18,800
NEC	COMSTARZ MULTI144II	¥19,800→	¥13,800
	COMSTARZ MULTI288	¥29,800→	¥16,000
	COMSTARZ Plus PCDash	¥54,800→	¥39,500
TDK	DF2814C	¥54,800→	¥34,500
	DF2814BZ	¥39,800→	¥25,800
	DF3314EX	¥39,800→	¥30,500
Logitec	LFM-288US	¥22,800→	¥17,800
	LFM-288BL	¥23,800→	¥18,500
	LPM-FM288	¥33,800→	¥21,000
I・Oデータ	DFM-336	¥29,800→	¥23,800
	DFML-336	¥19,800→	¥15,800
	PCML-288	¥29,800→	¥23,800
	PC-FM288	¥36,000→	¥28,000

プロッタ

ローランドDG	DXY-1150(A3)	¥128,000→	¥95,000
	GRX-3500(A1)	¥395,000→	¥293,800
	PNC-910(カッティング)	¥198,000→	¥150,800
	PNC-1210(カッティング)	オープンプライス→	¥477,800
グラフテック	FP-9100(A1)	¥840,000→	¥560,000
	GX-3100(A1)	¥945,000→	¥630,000
	MP-5300(A3)	¥198,000→	¥141,800
HP	デザインジェット330 (A1)	¥278,000→	¥198,000
	デザインジェット330 (A0)	¥428,000→	¥305,000
	330用カラーUPグレードキット	¥128,000→	¥102,000
	デザインジェット350C (A1)	¥378,000→	¥270,000
	デザインジェット350C (A0)	¥528,000→	¥377,800

デスクトップミュージック

Roland	ミュージ郎8800	¥89,800→	¥69,800
	ミュージ郎5500	¥63,000→	¥49,500
	ミュージくん	¥38,000→	¥29,500
	ミュージ郎SK-50	¥75,000→	¥58,500
	ミュージ郎XP-10	¥79,800→	¥62,000
	ギタ次郎II GC	¥69,800→	¥54,500
	ギタ次郎II GK	¥59,800→	¥46,800
	ビデオくん	¥99,800→	¥77,500
	S-MPU/PC	¥29,800→	¥23,800
	S-MPU/AT	¥33,000→	¥26,000
	MPU-PC98II	¥19,800→	¥15,500
	PC-180	¥29,800→	¥23,500
	★ PC-160	¥24,800→	¥19,500
	MA-8	¥11,000→	¥8,800
	SC-88	¥89,800→	¥68,800
	SC-88VL	¥69,000→	¥53,500
	SC-55mkII	¥55,000→	¥42,500
	RSC-15N	¥3,500→	¥2,800
	MSC-15	¥900→	¥720
YAMAHA	CBX-80(M/W)	¥83,000→	¥63,500
	CBX-50(M/W)	¥63,000→	¥48,500
	CBX-10(M/W)	¥47,000→	¥36,500
	MU80	¥69,000→	¥53,000
	MU50	¥52,000→	¥39,800
	MU5-K	¥35,000→	¥26,800
	CBX-K1	¥15,800→	¥12,500
	CBX-K1(M/W)	¥63,000→	¥48,800
	CBX-CS1(M/W)	¥79,800→	¥61,800
	YST-M5 (H/B)	¥8,000→	¥4,980
	YST-MSW10 (H/B)	¥15,000→	¥11,800

お支払い方法

銀行振込	入金確認後、即、商品発送又は発注の手配となります。振込手数料はお客様負担となります。
現金書留	書留到着後、即商品発送又は発注の手配となります。
分割払い	クレジット用紙をお送り致しますので、ご記入・ご捺印の上返送して下さい。契約完了後商品発送の手配となります。
代金引換発送	商品到着時に、配達員に代金をお支払い下さい。(但し、別途手数料がかかります) 又、未成年の方はご両親の承諾が必要となります。※一部お取り扱い出来ない商品・地域がありますのでご確認下さい。

〒101 東京都千代田区外神田 1-15-16 ラジオ会館 7F
TEL.03-5294-3741 FAX.03-5294-3744
▼お振込先
東京シティ信用金庫 秋葉原支店(普)540003 インパクト

●掲載の価格は、消費税・送料別となっております。
●ご注文の前に、必ず電話・FAX等で、金額・お支払方法等を確認の上、送金するようお願いします。
●お客様のご都合による返品・キャンセルはご容赦下さい。

アウトレット

魅力的商品が続々入荷中!

PC-9821RA20/N12	¥269,800
PC-9821XA16/W16	¥249,000
PC-9821V13/S5C2	¥199,800
PC-9821V13/S5E2	¥226,000
PC-9821V13/M7C2	¥259,000
PC-9821V16/S5C2	¥235,000
PC-9821V16/S5D2	¥235,000
PC-9821V13/S7RA	¥208,000
PC-9821CU10/DA	¥219,000
PC-9821Nb10/5	¥199,000
PC-9821NA12/S10F	¥349,000
PC-9821NB10/S8	¥239,000
MN-7230メビウス	¥393,000
MN-7030メビウス	¥259,000
FMV-53NA2/S1,S3	¥359,000
FMV-5DSE251	¥209,000
FMV-5DSE253	¥208,000
FMV-DESKPOWER TE, CE, SE, SP他	TEL特価
Mac・IBM各種	TEL特価

※ その他各社ワープロ、CPU、CRT、周辺機器は☎ください。

激安SHOPの看板だ!

特選OUT・LET&中古

在庫をTELにてご確認の上ご送金ください。

MN-7230【新古】(シャープメビウス)	¥ 369,000
MN-7030【新古】(シャープメビウス)	¥ 334,000
PC-9821XA9/C4【新古】(P90、メモリ8MB、HD420、4倍速CD-ROM)	¥ 99,800
PC-9821NS/340W【新品】(486DX2-50M、HD340M、カラー)	¥ 109,800
PC-9821NA12/S8 (Pent120、メモリ16M、4倍CD、HDD810M、TFT)	¥ 260,000
PC-9821Lt/350A (一太郎、ロウタス、Win3.1,HD340,TFT)	¥ 120,000
PC-9821XA10/C4【新古】(P100、メモリ16MB、HD420、4倍速CD-ROM)	¥ 135,000
PC-9801FA2 (486SX、5インチ、音源内蔵)	¥ 29,000
PC-9801DA/U5 (3.5インチ、HDD、音源内蔵)	¥ 24,800
PC-9801DS/U5 (3.5インチ、HDD、音源内蔵)	¥ 22,800
PC-9801EX2 (3.5インチ、音源内蔵)	¥ 14,800
PC-98RL2 (386DX-20M、メモリ1.6M、ハイレゾ対応)	¥ 19,800
PC-386BOOK-L (エプソンラップトップ、98互換)	¥ 19,800
X68000シリーズ	¥ 9,800ヨリ
FM-TOWNSシリーズ	¥ 5,000ヨリ
PC-8853N (400ライン、デジタル)	¥ 5,800
PC-KD854N (400ライン、カラーディスプレイ)	¥ 9,800
PC-KM153R【新品】(15インチ、マルチシンクディスプレイ)	¥ 35,800
DESKPOWER-TE (DOS/V用、15インチ マルチシンクディスプレイ)	¥ 29,800
BJ-130J (キャノン、136桁、バブルジェットプリンタ)	¥ 19,800
MJ-510C (エプソン、インクジェット、Win95、MAC用)	¥ 19,800
FMVS-101 (FMRシリーズ用日本語音声合成装置)	¥ 4,900
MC-288XL2【新品】(マイクロコア、モデム)	¥ 22,800
ME2814C-M (Mac用FAXモデムカード)	¥ 12,800
GA-DR4/PCI (I/OデータGアクセラレーター、DOS/V、9821)	¥ 12,800
CZ-6FD5 (X68000用、5インチ2ドライブ)	¥ 39,800
CD-660S-X【新古】(ICM、4.4倍速CD-ROM)	¥ 12,800
CDR-H94S (三洋、DOS/V用ファイルベイ内蔵倍速CD-ROM)	¥ 3,800
3D MULTIMEDIA【新品】(DOS/V用3Dボード、バーチャファイター他)	¥ 22,800
M-4【新品】(98・エプソン用マウス、カウントチェンジャー、変換コネクタ付)	¥ 1,900
各種メモリ	¥ 2,900ヨリ
各種ドライブ	¥ 6,900ヨリ
PRESBOX (Win3.1ソフト、エンジニアドキュメントプロセッサ、Ver.4)	¥ 3,900
MEDIAMAKER (Mac用ソフト)	¥ 3,900
ゲームソフト	¥ 激安
各種ジャンク品	¥ お問い合せ下さい

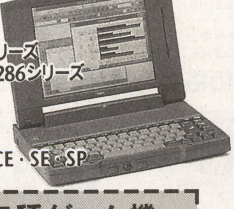
新品への下取り交換の場合特に高価にて下取りいたします。

買取

高価買取

PC-9821	V・A・B・C・Xシリーズ
PC-9801	486・386・286・V30シリーズ
PC-98 Note	Pentium・486・386・V30シリーズ
EPSON	Pentium・586・486・386・286シリーズ
EPSON Note	Pentium・486・386・286

シャープメビウス MN-7230,MN-7030他
FMTOWNSⅡ 486・386シリーズ
FMV-DESKPOWERシリーズ C・S・H・SX・CE・SE・SP
X68000&X68030シリーズ
Macintoshシリーズ
IBM PC互換機各種
MSX TurboR
各社CRT・メモリ・プリンタ
CD-ROMドライブ・MOドライブ
ハードディスク・FDドライブ・etc...
高価買取いたします!!



新品への下取り交換の場合は特に高額にて下取りします。

各種ゲーム機
ゲームソフト
高価買取

買取専用 0120-198147
買取価格は常に変動しています。価格をご確認の上品物をお送りください。

買って安心、中古品も保証付。
全国通販、代金引替払もOK!!
価格は9月1日現在のものです。
中古も、各社新品も激安販売中!
便利な下取り販売も行なっています。

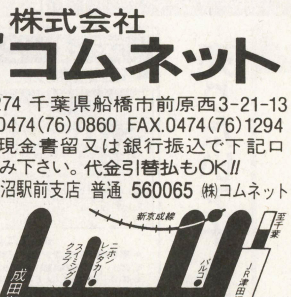
株式会社 コムネット
〒274 千葉県船橋市前原西3-21-13
☎0474(76)0860 FAX.0474(76)1294
●申込方法：現金書留又は銀行振込で下記口座へお込み下さい。代金引替払もOK!!
住友銀行 津田沼駅前支店 普通 560065 ㈱コムネット

中古・新品の注文は下記へ!とにかく☎しよう〜

0474(76)0860

TEL受付 PM11:00まで

営業時間
AM 11:00
〜
PM 8:00



リサイクル専科 ～電脳魔窟本舗～

アイ・ツー 東京1号店

アイ・ツー専科宣言

無個性なパソコンのデパートやスーパーはサヨウナラ
アイ・ツーはすべての店舗を、専科に特化し、ますますセグメント化するユーザーの要求に、答えます.
DOS/V専科・FM専科・Mobile専科に続き、IBM専科・SOHO専科・ネットワーク専科・リサイクル専科と続々NEW OPEN!

下取り交換キャッシュバックキャンペーン

新型パソコンぞくぞく発表

スポーツ? 食欲? やっぱりパソコンの"秋"!

ご好評につき

期間延長(10/1～10/31)

キャンペーン期間中は下取り金額を20%UP!
下記の20%UP券と一緒にあなたのパソコンをお送り下さい

■下取り交換差額表

ご購入希望商品 ＼ 下取り商品	VALUE STAR PC-9821V12	キャンビー PC-9821Cblo	FMV DESK POWER SX	FM–TOWNS MX340W
Aptiva J3X	¥139,800	¥134,800	¥179,800	¥189,800
Aptiva H6E	¥268,000	¥263,000	¥308,000	¥318,000
FMV DESK POWER SE 15インチ	¥109,800	¥104,800	¥149,800	¥159,800
FMV BIBLO 5120	¥248,000	¥243,000	¥288,000	¥298,000

これはほんの一例です。

買い取り価格情報

●パソコンソフト

	買い取り価格
ブランディッシュVT	¥3,800
ルナティックドーン トレジャーセット	¥3,200
大戦略V	¥3,100
三国志 孔明伝	¥3,000
ファーランドストーリー狂神の都	¥3,000
ザ・コンビニ	¥3,000
悪夢95～青い果実の散花	¥3,000
猟奇の檻 第2章	¥2,900
三国志V CD	¥2,800
夢寂	¥2,800
夕霧	¥2,800
朱紅い雫	¥2,800
柊坂の旧館	¥2,800
Blind Games	¥2,700
VIPER-V8 WIN	¥2,700
追憶	¥2,700
Magical Jam	¥2,600
棘～とげ～	¥2,600
クラシックロード4	¥2,500
ドラゴンロア	¥2,500
ビジット	¥2,500
ブルーアイズ	¥2,500
提督の決断Ⅲ	¥2,500
ぷよぷよwin95	¥2,500
新世紀エヴァンゲリリオンコレクターズVo1	¥2,500
Get!	¥2,500
Blind Games	¥2,500
同窓会	¥2,500
人形使い2	¥2,400
ときめきメモリアルスクリーンセーバーVo1	¥2,400
アローン イン ザ ダークⅢ	¥2,300
ROSE BLOOD	¥2,300
COIN	¥2,200
エデンの香り	¥2,200
魔人形	¥2,200
惑星ΩのQ王子	¥2,100
ハーレムブレイド	¥2,000
バトルクイーン	¥2,000
女の子の仕組み	¥2,000
VIPER-V10・WIN	¥2,000

●アミューズメントソフト

●プレイステーション買い取り	買い取り価格
ときめきメモリアル 限定版	超高額
アイドル麻雀スーチーパイ 2Limited	¥3,300
TFX	¥3,300
ヒロインドリーム	¥3,000
Noel(ノエル)初回限定版	¥2,800
東京SHADOW	¥2,800
アイルトン・セナ カートデュエル	¥2,800
女子高生の放課後…ぷくんパ	¥2,800
ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	¥2,500
STREET FIGHTER ZERO2	¥2,500
女神異聞録 ペルソナ	¥2,500
すらいムしよう	¥2,400
魔法少女CoCo	¥2,300
K-1 GRANDPRIX	¥2,300
インターナショナルモトクロス	¥2,300
ときめきメモリアル forever with you	¥2,200
幻影闘技 SHADOW STRUGGLE	¥2,100
鉄拳2	¥2,000
バイオハザード	¥2,000
にとうしんでん	¥2,000
●セガサターン買い取り	
ときめきメモリアル スペシャル版	¥3,000
リアルバウト餓狼伝説	¥4,000
三国志V	¥3,700
平和パチンコ総進撃	¥2,800
ラングリッサーⅢ	¥2,600
ストリートファイターゼロ2	¥2,500
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	¥2,500
同級生 if	¥2,500
サターンボンバーマン	¥2,500
将棋まつり	¥2,500
ダークセイバー	¥2,400
ポリスノーツ	¥2,400
野々村病院の人々	¥2,200
闘神伝URA	¥2,200
麻雀狂時代	¥2,200
アイドル雀士スーチーパイ2	¥2,000
ナイツ～into dreams	¥2,000
誕生S	¥1,800
バーチャファイターキッズ	¥1,800
起動戦士ガンダム外伝1	¥1,800

販売価格情報

●パソコンソフト

	販売価格
デザイア	¥2,280
トゥルーラブ	¥2,280
ピクシーガーデン	¥2,480
メリーゴーランド	¥2,480
監獄カントリークラブ	¥2,480
スノーメモリー	¥2,580
LEAP	¥2,680
クラシックロード3	¥2,780
バーチャコール2	¥2,780
文化祭	¥3,080
ナイトスレイブ	¥3,180
ウイニングポスト2+	¥3,280
ブランディッシュ2 リニューアル	¥3,280
脅迫	¥3,280
RE-NO	¥3,580
VIPER BTR	¥3,580
銀河英雄伝説Ⅳ	¥3,580
チェリージャム	¥3,580
暗闇	¥3,680
パワードール2	¥3,680
ハハ艦隊物語	¥3,680
HELL	¥3,780
VIPER V6 WIN	¥3,780
きらら学園	¥3,980
人形使い	¥3,980
悪夢	¥3,980
ROSE BLOOD	¥3,980
コイン	¥3,980
三国志英傑伝	¥3,980
デュアルサクセクション	¥4,180
ルーニーラビリンス	¥4,280
下級生	¥4,280
大戦略 for WIN	¥4,280
アドバンスドパワードール	¥4,580
三国志V	¥4,580
朱紅い雫	¥4,580
提督の決断Ⅲ	¥4,800
MSフライトシミュレータ Ver5.0	¥4,980
柿木将棋	¥4,980
プロの碁EX	¥5,980

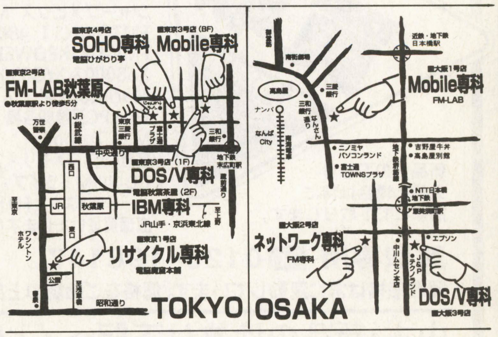
●アミューズメントソフト

●プレイステーション売価	販売価格
テーマパーク	¥1,980
ウイニングポストEX	¥1,980
TOBAL NO.1	¥2,880
ハイパーオリンピックインアトランタ	¥2,980
卒業 クロスワールド	¥3,280
にとうしんでん	¥3,580
ポポロクロイス物語	¥3,680
ワールドスタジアムEX	¥3,980
ときめきメモリアル forever with you	¥3,980
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	¥3,980
KING'S FIELD3	¥4,280
サムライスピリッツ斬紅朗無双剣	¥4,280
CRW/カウンターレボリューションウオー	¥4,280
TOTAL NBA'96	¥4,280
信長の野望 覇王伝	¥4,480
ヴィクトリーゾーン2	¥4,480
Noel(ノエル)初回限定版	¥4,580
信長の野望 天翔記	¥4,580
結婚～Marriage	¥4,980
ウェディングピーチ ドキドキお色直し	¥4,980
●セガサターン売価	
新・忍伝	¥ 780
ファイプロ外伝ブレイジングトルネード	¥ 880
ダイダロス	¥ 880
シャイニング・ウィズダム	¥ 980
デイトナUSA	¥1,580
バーチャファイター2	¥1,880
キングオブファイターズ '95	¥2,980
The Tower	¥2,980
誕生S	¥3,580
新世紀エヴァンゲリオン	¥3,580
結婚	¥3,680
グレイテストナイン'96	¥3,880
テカスリート	¥3,880
ウィザードリイ6&7	¥3,980
ストリートファイターゼロ2	¥4,180
同級生 if	¥4,280
アイドル雀士スーチーパイ2	¥4,480
三国志英傑伝	¥4,580
ときめきメモリアル スペシャル版	¥5,980

この価格表は 9月30日現在の価格です.相場により価格が変動しますのでお早めにどうぞおいでなさいまし.

アイ・ツー東京買い取りセンター
03-3254-1214
東京都千代田区神田佐久間町1-17

買いたいアナタは
激安中古品・全品動作保証付き
※必ず在庫と価格をお電話でご確認下さい!
まずお電話下さい!
03-3254-1214
東京都千代田区神田佐久間町1-17



売りたいアナタは

アイ・ツー買取り&下取りシステム

●迅速査定、送料金手数料当社負担(但しお支払い時)

1	2	3	4
宅急便、郵便小包で商品をお送り下さい。(所要日数2～3日) お近くの方は、身分証明書を持って直接お持ち込み下さい。 ＊下取りご希望の方は、事前にお電話下さい。 ＊着払いのお荷物は受付できませんのでご注意下さい。	荷物が到着次第査定し、買い取り金額を往復ハガキでご連絡します。(所要日数1～2日) ※即日査定が原則ですが、都合により多少お時間をいただく場合があります。 ※下取りご希望の方は、交換差額をお電話でご連絡します。	ハガキをご返送下さい。買い取り金額をご了解いただける場合振込口座をご指定ください。買い取り金額をご了解いただけない場合お荷物をお返しします。(送料はご負担いただきます)	ご指定の口座へお振込します。送金手数料は当社が負担します。ご指定いただいた口座の番号や名義人等に間違いがあった場合、再手続きの手数料はご負担いただきますのでご注意下さい。 ※ハガキの到着順にお振込手続きいたしますので、お早めにご返送下さい。

★ここ読んでネ★

＊高額買取のコツは…(買取のお・約・束)
その1…箱、説明書をそろえよう
その2…高校生以下の人は、保護者の承諾書が必要!
その3…付属品は有るだけつける。(箱、説明書、CDの帯など)
その4…できるだけキレイして売ろう。(ピカピカに。)
その5…CD-ROMは、キズが有ると買取出来ません。(大事にね。)
その6…いらなくなったら、すぐ売ろう。(売り時が大事! 早さは命!)
その7…買取金額は市場の相場によりドンドン変わります。従って、お電話でお答えした金額は、その日限りとさせて頂きます。
その8…アイ・ツーで売ろう!!(これが1番大事。)

- ソフトは箱、説明書がないもの、破損のひどいもの、ディスクやCDにキズのあるものは買い取りできませんのでご注意ください。
- パソコン本体、周辺機器は箱がなくても買い取りいたしますが、輸送の際の破損については責任を負いかねますので、厳重に梱包してお送り下さい。
- 18才未満の方は保護者の方がお申し込み下さい。
- 箱の中に、名前・住所・TEL・生年月日・商品名を書いた紙を入れて送って下さい。無い場合は買取りできませんのでご了承下さい。
- ソフトの場合は5本以上でお送り下さい。

キリトリ……キリトリ……キリトリ……

下取交換キャッシュバックキャンペーン
～20%UP～
査定前に商品と一緒にお渡し下さい
(査定後不可)
(H8.10.31まで有効)

年中無休
Information & Interface
株式会社アイ・ツー

決算 大処分セール開催中

彩の国 埼玉・坂戸市より 全国通販

AM.10:30–PM.7:30（水曜定休） CALL受付！

通販申込ダイヤル **0492-89-2369**

- 安心して購入できるよう、信頼を得られるよう頑張ってます
- メーカー保証付、初期不良新品交換、NEC パソコン買取・下取・中古販売

FAX.83-0863

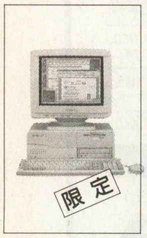
初心者大歓迎の店 セレクトサービス 周辺機器の取付調整、ソフトウェアのインストールなどご希望のサポートをご注文時にお申し込み下さい。格安料金にて実施いたします。

通販特価は変動することがありますのでご注文の際ご確認ください。尚、価格には消費税・配送料は含まれておりません。

今月のおすすめセット

♣セットの組み合わせ及びクレジットの支払回数は、ご希望に応じて自由に設定できます。♣

(11-B1) NEC 98バリュースターV12セット



- PC-9821V12/S5R（15″）
  (P-120MHz メモリ16MB HD850MB CD4倍速 FAXモデム28.8K Win95 ワープロ表計算ソフトetc.
- カラープリンタ PR101/J200 ●プリンタケーブル
- FMサウンド SXM-F ●ゲームソフト 下級生
- マウスパッド ●クリーニングディスク ●キーボードカバー

合計定価 ¥391,700 40%OFF

通販特価 **¥235,000**

¥12,200×24回/¥ 8,600×36回/¥7,200×24回 ㈭3万円×4回

(11-B2) 富士通 デスクパワーSEセット

- FMV5DSE251, 253（15″）
  (P-133MHz メモリ16MB HD1.2GB CD6倍速 FAXモデム28.8K Win95 ワープロ表計算ソフトetc.
- カラープリンタ MJ-810C ●プリンタケーブル
- マウスパッド ●クリーニングディスク ●キーボードカバー
- ゲームソフト FURY＋サイドワインダ
- ゲームソフト ボルテックス

合計定価 ¥395,500 30%OFF

通販特価 **¥278,000**

¥14,500×24回/¥10,200×36回/¥5,300×36回 ㈭3万円×6回

(11-B3) IBM アプティバ770セット

- APtiva 770（15″）
  (P-133MHz メモリ16MB HD1.6GB CD4倍速 FAXモデム28.8K Win95 ワープロ表計算ソフトetc.
- カラープリンタ BJC-455J ●プリンタケーブル
- マウスパッド ●クリーニングディスク ●キーボードカバー
- ゲームソフト MSリターンアーケード ●3.5″FD10枚

合計定価 ¥ O P

通販特価 **¥299,000**

¥15,500×24回/¥10,900×36回/¥6,000×36回 ㈭3万円×6回

あなたのオリジナルパソコンを作ってみませんか

DOS/Vパソコン組立教室開催中！

各種DOS/Vパーツ取扱い始めました

パソコン&メモリおすすめセット

NEC	PC-9821V12/S5RC	＋ メモリ16MB	＝ ¥337,800	→	¥198,000	41%OFF
	PC-9821V13/S5C2	＋ メモリ16MB	＝ ¥332,000	→	¥223,000	33%OFF
	PC-9821V16/S5C2	＋ メモリ32MB	＝ ¥407,800	→	¥275,000	33%OFF
	PC-9821V20/M7C2	＋ メモリ32MB	＝ ¥729,800	→	¥508,000	30%OFF
	PC-9821CU10/DA	＋ メモリ16MB	＝ ¥359,000	→	¥240,000	33%OFF
	PC-9821CT16/FA	＋ メモリ32MB	＝ ¥537,000	→	¥360,000	33%OFF
	PC-9821NB10/S8	＋ メモリ16MB	＝ ¥390,000	→	¥275,000	29%OFF
	PC-9821NA12/S8	＋ メモリ16MB	＝ ¥510,000	→	¥338,000	34%OFF
	PC-9821NA13/H10	＋ メモリ32MB	＝ ¥629,800	→	¥396,000	37%OFF
	PC-9821LA10/8	＋ メモリ16MB	＝ ¥390,000	→	¥255,000	35%OFF
IBM	Aptiva J35	＋ メモリ16MB	＝ O P	→	¥275,000	
	Aptiva H55	＋ メモリ32MB	＝ O P	→	¥328,000	
	Aptiva H65	＋ メモリ32MB	＝ O P	→	¥360,000	
富士通	DESK POWER-SE25	＋ メモリ16MB	＝ ¥329,000	→	¥235,000	29%OFF
	DESK POWER-SE27	＋ メモリ16MB	＝ ¥369,000	→	¥265,000	28%OFF
	DESK POWER-SP27	＋ メモリ32MB	＝ ¥427,000	→	¥295,000	31%OFF
MAC	Performa 5410	＋ メモリ16MB	＝ O P	→	¥295,000	
	Performa 5420	＋ メモリ32MB	＝ O P	→	¥358,000	

他機種については、お問い合わせ下さい。只今、新製品予約受付中！

モニタ

21″	飯山	MF-8221E	¥148,000
20″	ソニー	CPD-20SF2	¥178,000
17″	三菱	RD-17F	¥ 58,000
	三菱	RD-17GX2	¥ 74,800
	ソニー	CPD-17SF8R	¥ 74,800
	飯山	MT-8617E	¥72,800
	NEC	PC-KM173R	¥ 74,800
15″	ソニー	CPD-15SF8	¥ 48,800
	NEC	PC-KM153R	¥ 34,800
	NEC	PC-TM151（TV付）	¥ 39,800
	三菱	RD-15M	¥ 39,800

14″ NEC KD854N（ノーマル）限定 ¥9,800

プリンタ

キヤノン	BJC-35V	¥29,800
	BJC-210J	¥19,800
	BJC-410J	¥41,800
	BJC-455J	¥56,000
	BJC-610J	¥49,800
	LBP-210	¥44,800
エプソン	MJ-510C	¥24,800
	MJ-810C	¥35,800
	MJ-3000C	¥69,800
	MJ-5100C	¥104,000
NEC	PC-PR101/J200	¥32,800
	PC-PR201/65	¥74,800
	PC-PR1000LW	¥49,800
	PC-PR2000E	¥125,000
アルプス	MD-4000J	¥64,800

ハードディスクドライブ

メルコ	98BX, BA, Xe, Xs, Xp, Bs, Bp, BX2, BS2, BA2専用ベイ	
	DNB-340 内蔵340MB	¥24,800
	98Xa, Xa9, Xa12, Xa13, Xa16, Vシリーズドライブベイ用	
	DBI-N2000 内蔵2GB	¥42,800
	98NOTE NS/E, NS/R, NS/T, NX/C, NS/A, NA, Ne	
	DNN-245S 内蔵245MB	¥22,800
	98NOTE Nd, Ne2, Ne3, Nx, Na7, Na9, Na12, Na13	
	DNN-T1000 内蔵1G	¥39,800
	9801, 9821シリーズ（一部の機種を除く）	
	DSC-N2000N 外付2G	¥54,800
	DOS/V（OADG仕様）マシン	
	DSC-1024V 外付1G	¥42,800
ICM	98BX, BA, Xe, Xs, Xp, Bs, Bp, BX2, BS2, BA2専用ベイ	
	INTER340B 内蔵340MB	¥19,800
IOデータ	9821シリーズ PCI搭載機種	
	HDS-2G/98PCI 外付2G	¥59,800
	9801, 9821シリーズ（一部の機種を除く）	
	HDV-2G/98III 外付2G	¥45,800
	DOS/V（OADG仕様）マシン	
	HDV-2G/ISA 外付2G	¥49,800
	98NOTE Nd, Ne2, Ne3, Nx, Na7, Na9, Na12, Na13	
	HDNS-1G 内蔵1G	¥39,800
	Apple Macintosh用	
	HDS-1G/AP-L 外付1G	¥36,800
	98Xa, Xa9, Xa12, Xa13, Xa16, Vシリーズドライブベイ用	
	HDI-1.7G 内蔵1.7GB	¥34,800
	9801, 9821シリーズ（一部の機種を除く	
ロジテック	SHD-BA1000P 内蔵1G	¥35,800

フロッピーディスク

アキュレート	3.5″×1ドライブ	¥13,800
	5″×1ドライブ	¥18,800
	5″×2ドライブ	¥27,800
アルファデータ	3.1″×1ドライブ	¥14,500
	3.5″×2ドライブ	¥21,800
	5″×1ドライブ	¥19,500
	5″×2ドライブ	¥28,800

グラフィックアクセラレータ

メルコ	WGP-VG4	¥19,900
	WGP-VG2	¥16,800
	WGN-V4	¥18,400
IOデータ	GA-DRV4/98	¥18,800
	GA-DRTV2/98PCI	¥25,800
	GR-PG3D4/PCI	¥20,000
キュービジョン	Win-note98	¥39,800

メモリ

エレコム	98, MAC, DOS/V 72ピン 32bit 60ns	
	PM-8B ¥9,500 PM-16B	¥16,500
IOデータ	NE-SIMXA-8M×2	¥18,600
	NE-SIMXA-16M×2	¥33,800
	NE-SIMXB-8M×2	¥16,200
	NE-SIMXB-16M×2	¥29,800
	NE-EDO-16×2	¥29,800
	NE-EDO-32×2	¥57,800
	EDO326-8M×2	¥16,200
	EDO326-16M×2	¥29,800
	DV-SIM326-8M×2	¥16,200
	DV-SIM326-16M×2	¥29,800
メルコ	EMF-P8MG	¥ 9,600
	EMF-P16MG	¥16,800
	EMW-P16MG（8M×2）	¥18,800
	EMW-P32MG（16M×2）	¥30,500
	EMH-16MG（8M×2）	¥16,400
	EMH-32MG（16M×2）	¥30,500
	VMG-8MG	¥ 9,600
	VMG-16MG	¥16,400
	VMH-16MG（8M×2）	¥16,400
	VMH-32MG（16M×2）	¥30,500
ノーブランド	72ピン 32bit 60ns 8MB	¥ 8,800
	16MB	¥14,800
	32MB	¥24,800

CD/MOドライブ

ICM	PDR-650-N（限定）	PD/CD	¥58,000
メルコ	MOS-E230A	MAC	¥49,800
	MOS-S230	増設用	¥47,800
	MOS-D640	IFボード付	¥108,000
IOデータ	RM-MO640F	増設用	¥93,800
	RM-MO230F/AP	MAC	¥55,800
アイドル	CS-M230PA	増設用	¥49,800
メルコ	CDS-44S	増設用	¥12,800
	CDS-4EV（限定）	DOS/V用	¥24,800
	CDS-6C	NOTE用	¥34,800
	CDI-6FB	ファイルベイ6倍速	¥17,800
	CDI-8FB	ファイルベイ8倍速	¥20,800
ICM	CD-910S-CIN（限定）	98用	¥29,800
	CD-910S-X（限定）	増設用	¥24,800
ソニー	PRD-250＋WinKIT	NOTE	¥34,800
IOデータ	CDG-PX44	増設用	¥19,800
	CDV-AB6	ファイルベイ6倍速	¥19,800
	CDV-HDN6/PCIDE	NOTE	¥29,800
TEAC	CD-600S	98-6倍速	¥29,800
	CD-400A	98-4倍速	¥24,800
テクニカ	CDM-98マルチメディアボックス		¥68,000
ランドC	LFBC-820	ファイルベイ8倍速	¥18,800

モデム&TA

NEC	PC-IT45S1	¥39,800
	PC-IT45D1 DSU内蔵	¥49,800
メガソフト	POWERFAX14/14	¥12,800
オムロン	MA-2814	¥19,800
	ME-2814C NOTE用	¥33,000
アイワ	PV-BF288M2	¥24,800
IOデータ	DFML-336	¥16,800
マイクロコム	DeskPorte 336	¥19,800

CPUアップグレード

インテル	JBOXPODP3V125-166	¥TEL
IOデータ	PK-586×3（586-100MHz）	¥19,800
	PK-586×4（586-100MHz）	¥19,800
メルコ	HAS-33TP（586-100MHz）	¥19,800

サウンドボード

NEC	PC-9801-86	¥18,800
	PC-9801-118	¥17,000
メルコ	SXM-F（FM）	¥ 7,800
キュービジョン	WaveMaster	¥22,800
	WaveMasterカード	¥33,800
	WaveMaster（86互換）	¥18,800

スキャナ

キヤノン	CanoScan300＋WinKIT	¥49,800
NEOS	NSF-600CSP/W＋IFSET	¥48,000
エプソン	GT-5000WINP＋IFSET	¥50,800

ビジネスソフト

SUPER KID95	¥ 9,800
MS-OFFICE PRO 95	¥35,000
SUPER OFFICE 96	¥26,500
一太郎Ver7 予約キャンペーン	¥20,000
The CARD V7 Windows95	¥15,000
小番頭95 小規模法人	¥38,000

ゲームソフト

ルナティックドーン 開かれた前途	Win	¥6,600
英雄伝説 IV 朱紅い雫	98	¥9,600
同窓会	Win	¥6,600
下級生	98	¥7,350
エーベルージュ	Win	¥7,350
ザ・コンビニ	Win	¥11,000
バーチャファイターPC	Win	¥6,980
ピュアキャロットへようこそ	98	¥5,850

成績アップ学習法＝ラインズ先生 Win95発売記念 小・中・高生 会員募集中！

自宅で好きな時間に好きなだけマイペース学習！ 知らず知らずに夢中になり、だんだん勉強がおもしろくなる！ 当店へ資料をご請求ください。入会者図書券¥5,000プレゼント

申込方法

まず0492-89-2369にお電話ください。
住所・名前・電話番号・注文商品・支払い方法をお伺いします。
FAXの場合は注文書に必要事項をご記入の上、送付して下さい。
折り返えし、合計金額、発送予定日等FAX致します。

支払方法

銀行振込	最寄りの金融機関より右記口座へ電信扱いでお振り込み下さい。
現金書留	最寄りの郵便局より左記住所へ速達でご送金下さい。
代金引換	お届け時、商品と引き換えにお支払い下さい。別途代引手数料が必要です。
クレジット	申込書送付、記入後ご返送下さい。分割回数は、3～60回払です。

振込先 あさひ銀行北坂戸支店 （普通）3573916 パソコンショップ ビットマップ

※商品の発送は、入金確認後、在庫品は2～3日、お取寄品は、1週間程度でお届けします。尚、クレジット申込みの場合は、審査・承認後となります。送料は、800円／個より（地域・大きさにより異なります）。

パソコンショップBitmap

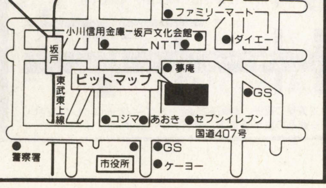
ビットマップ

アビック通販事業部

〒350-02 埼玉県坂戸市清水町46-40-103

営業時間 AM10:30～PM7:30 定休日 毎週水曜日

店舗ご案内



NEW-HITソフトを 新品特価で 全国通販

特典（ソフトのみ） ●2万円以上 500円引き ●3万円以上1000円引き ●5万円以上2000円引き

Windows3.1,95 or Macintosh

15,300円アクアゾーンVer1.5限定版(コンパクト版5,380円)
各12,200円各Withパワーアップキット・三国志Ⅴ，提督の決断Ⅲ，
11,840円プリンスメーカー2，NEW碁キチくんVer2.0，
各11,430円三国志Ⅴ，麻雀幻想曲Ⅰ・Ⅱ・Ⅲセット，
SIM CITY2000CDコレクション，TEO−もうひとつの地球，
各10,580円プロフェッショナルベースボール1996，将棋最強2，
Winning Post2 PLUS Withパワーアップキット，柿木将棋Ⅱ，
風雅対局本因坊，MS−GOLF Ver2.0，
各9,780円大戦略Ⅴ，ウイニングポスト2プラス，三国志孔明伝，
提督の決断Ⅲ，スーパーリアル麻雀PⅤ，MIST日本語版キャンペーン版，
白き魔女，信長の天翔記Withパワーアップキット(95専)，AI囲碁5，
森田将棋，卒業アルバム，(9,980円ナポレオン皇帝の謎)
各9,120円ザ・コンビニキャンペーンセット，GOKKO3完全版，
サイバーストーム(日本語版)，紺碧の艦隊2パーフェクト，
各8,530円スターウォーズレベルアサルトⅡ，VRアニメアート，
サイレントサンダー，マイホームドリーム2，クラシックロード4，
各8,380円ポリクローム，雀帝2，花火職人になろう，
各8,120円エーベルージュ，サイレントメビウス，H，デイトナUSA，
ファイナル・ドゥーム，THE TOWER R1.3J，四川風ゲキカラ麻雀，
ブリッツシュトラーセ，卒業グラデューションR，必殺パチンココレクション，
ファーランドストーリー・狂神の都，ロスクアルバ2，ゾークネイシス，
メリクリウスプリティ，トータルデストーション，卒業2，
各7,830円アマランスKH，台航海時代Ⅲ，
SILENT NOVA，ハイパープラネット2，エアーマネジメント96，
DOOM2，SIM TOWN(95専)，SIM CITY2000スペシャル(95専)
ゲームの鉄人・THE上海，THE10ゲームズ，対戦詰将棋，
ロンメル装甲師団1941，D−DAY，ケルトの聖戦，
各7,530円白日夢〜ヴァーチャルアイドル小田桐舞，女傑になろう，
虜とりこ，究極正義セクシーマブル95，
各7,250円インディカレーシング2，天地無用！in LOVEごくらくCD-ROM，
CIVILIZATIONⅡ，バミューダシンドローム，メルティキューブ，
ピットフォール，Klik&Play，上海グレートモーメント，
各6,830円ルナテックドーン，釣道〜海釣り編〜，AIⅤ，
スーパーエアーコンバット蒼空の覇者，トロフィーバス，
各6,630円同窓会，ブラインド・ゲーム，家庭教師，
PHANTOM LADY，エンジェルハイロウ，STARS，
バウンティはんたあルディ，聖少女戦戦レイカーズⅠ&Ⅱ，
魅惑の調書，VIPER〜CTR〜あすか，ウエーバー，
痕きずあと，花の記憶，Ribbon95，麻雀幻想曲Ⅲ，
バーチャルめもりある，BLUE EYES，悪夢95，
夢見坂コレクションズ，乱蝶，VISITTE−ビジット，
きゃんきゃんバニー1 PRIMO，トワイライトホテル，Diver's，
VIPER−V10，雫・95，妖女乱舞，グロリア，
ここは楽園荘2，林間学校，VRデート・五月倶楽部，
禁忌−タブー，彼女達の事情，リビドー7 IMPACT，
THE NEED FOR SSPEED SE，七英雄物語，
亜美ときめきパソコンプリンセス，雀姫〜レディスマージャンリーグ，
各6,430円ザ・コンビニ，大逆鱗，3Dムービーメーカー，
レミングスペイントホール，ソニックザヘッジホッグ，メビウスリンクWin95，
各5,850円TOGE−とげ，ブラインドゲーム，oh！きつねさま，
野々村病院の人々，館やかた，女医美奈子，SEX2，
漂流，慾むさぼり，真説神谷右京3，生本番，
ZAP！the magic，晴れのち胸さわぎ，TANIAタニア，
メイキングキャンディ，PETいんが〜，純愛物語修学旅行の旅，
注射器，裏マンション発禁，まんぐり，監禁，
霧島診療室の午後，Gの極北，鹿苑館奇譚，
転校生，快楽の学園，VIPER V6，V8，フォーチュンラヴァー，
野々村病院の人々，河原崎家の一族大ひんみん王，
女の子の仕組み，ACE of SPADES，学園ソドム，
ザ・レジェンド・オブ・EDEN2，ももこちゃんfor me見習い看護婦，
世界の車窓から・中国編，スイス編，イギリス編，特別編，
各5,620円新世紀エヴァンゲリオンコレクターズディスクVol.1〜4，
メビウスリンク2，3Dアトラス，クロンドール課外授業，
各5,280円トレインシュミレーター中央線，東海道211系，東北本線，
時を超えた手紙，三国志Ⅴパワーアップキット，D・P・S全部，
拘束〜悦びの淫声，拘束〜淫爛授業〜解かれたリボン，
エスカレーション・エクステーション，Guilty(ギルティ)，
インモモラルスタディ#1白川玲子，#2飯嶋由佳，
禁断の血族，放課後は別の顔，ルナティックナイト，
まねき猫小判，琥珀色の遺言，マンハッタンレクイエム，
リングアウト，マーダークラブ，放課後は別の顔，
バーチャコール2，かると赤ずきんチャチャ，遊人・校内写生，
各4,980円うきうき釣天国2・波止の五目釣り，1・幻の天狗池，
ツボリラクゼーション，ウエルネスヨーガ，うきうき釣り天国3，
コロナイゼーション日本語版，コンフィグ・ロム，トランプワールド，
ジャングルパーク，ぷよぷよ，リターンオブアーケード，
各4,680円銀河英雄伝説スクリーンセーバーVOL2，女神降臨，
各4,480円Doki Dokiバケーション，バーチャコール，ESCAPE！，
各4,120円全国制服美少女グランプリVol.0，1，2，3，4，
きらめき宝石箱，楽々ユーザー保険，
各3,980円ザ・コンビニパワーアップキットVol.1，ゴーリーゴーストゴール，
ときめきメモリアルスクリーンセーバー集Vol.1，真妖獣教室2，
真淫獣学園3，フェアリーテールREMIX1，2，アニメ美人，
各3,430円S・A・4，酒楽，DOGZ，脳内射精2，
各3,120円Erect Magazin14〜16，SHYピンクページ2，
官能女体倶楽部2，SHYベストコレクション3，舐る3，
制服の狂艶，ブルセラアドベンチャーⅡ，PUSSY BINGO，
各3,000円宇宙怪盗ファニーBee，アンヴィバレンツ，ランス4.1，4.2，
あゆみちゃん物語，真妖獣教室3，エスケイパーダブル，
24,800円ロータススーパーOffice96，14,800円スーパーKidVer2.0，
28,800円F-BASIC for Windows，12,980円PAINT SHOP PRO Ver3.2，

ユーティリティ

各9,980円超速95(α・time9)，CLEAN SWEEP95，
各9,230円ノートンユーティリティキャンペーン価格(NEC用，DOS/V用)，
8,580円WZ EDITOR FOR Windows V2.0，
12,300円ウイルスバスター95FULLキノウバン，

インターネット

5,230円JUSTNETスターター＋ネットスケープキャンペーン版，
4.380円ニフティサーブメンバーズパックVer9，

PC-9801(5″or3.5″)シリーズ

各11,430円三国志Ⅴ，プリンセスメーカー2，囲碁Ⅳ，
各9,580円ブランディッシュVT，朱紅い雫，忘えぬ炎，
各8,980円ウイニングポスト2PLUS，パワードール2，デッドフォース，
ガーディアンリコール，アマランスⅣ，KH，紺碧の艦隊2パーフェクト，
各8,530円メルテイランサー，ローマは一日にして成らず，
シムシティ2000DX，ハハ艦隊物語，空軍大戦略，
各7,780円ラストガーディアン2〜黄金の封印〜，龍王三国志，維新開国，
各7,480円VIPERV16，人形使いⅡ，
各7,120円下級生，同級生2，こうかん日記第2章，
パワードール2DASH，アドバンスドパワードール2，
各6,980円幻世喜譚，夕霧，ザナドゥ，ザナドゥ2リミックス，
銀白色の楽園，エーゲ海の雫，迷宮学園祭，
ROSE BLOOD〜血の渇き，デンジャラストイズ，GET！，
各6,630円追憶−ついおく，WAVER，まじょっ子ぱらだいす，
エンジェル・ハイロウ，R・A・M1，わくわく麻雀パニック2，
VISITTE(ビジット)，赤い水晶の瞳，ぺろぺろキャンディー，
暗闇−くらやみ，まじかる・パニック，痕〜きずあと，魔人形，
パニックドールズ，バトルクイーン，猟奇の鑑，
遺作，グロリア，EVE，バーチャコール2，高校教師，
悪夢，カスタムメイト3，好き！，ペルソナ，同級生，
各6,120円ブランディッシュリニューアル版，ロクスアルバ外伝，
各5,850円Be-Yond，メイキング・キャンディ，COIN−コイン，
チェリーマドレット，ブラインドゲーム，轢愛−れきあい，
TOGEとげ，柊坂の旧館，漂流，双姦そうかん，
裏マンション発禁，チェリージャム，文化祭，拘束超人，
トラベルジャンクション，VIPER・BTR，エスケープ！緋色の姉妹，
RE-NOステインアライブ，花丸でPON！慾−むさぼり，緊縛の館，
デンジャラスらんちぱっく，憂楼(ユーロウ)，Pia・キャロットへようこそ，
女の子の仕組み，注射器，パパラッチ，ESの方程式，
トワイライトホテル，卒業旅行，殻の中の小鳥，香奈子，
SEX2，魅惑の調書，パラダイスコール，脅迫，
各5,680円SEEK，学園ソドム，墜落の国アンジー，RR，
各5,250円パワーアップキット(三国志Ⅴ，提督の決断Ⅲ)
ギリギリ・てれふぉんこーる，王羅源史の章，CROMITH，
各4,480円ラヴィーニ，Winning Post2 Plusパワーアップキット，
すすめ！超常現象研究所!!，ピルケース，
ツーショットダイヤル2，メモリー1/4〜4/4，

特価品コーナー 3.5″

各3,980円電撃ナース，ねこまんまEX，ぽわぞん，
キャッツパート1，ストロベリー大戦略Ⅱ，麻雀夢，
各4,980円ザナドゥ2リミックス，ブロッククエストⅤ，ナイト雀鬼2，
エクシードジャック・パチンコカジノポリス，闘牌遊戯，
各5,980円パチスロ飛翔伝・鮫，クイズ知略の覇者〜三国志，
ブラフ・超神伝，デルフォイの神託(光栄・クイズAVG)
CRWメタルジャケット，魂の門，エクスランダー(RPG)
各6,980円ストロングホールド皇帝の要塞(RPG)，関ヶ原，
織田信長，プレイメーカーフットボール，スタークルーザーⅡ，
各8,280円メルティランサー，ウイニングポスト2PLUS，
ソードダンサー凶刃の女神，ウィザードリィーDARK SAVANT，
アローン・イン・ザ・ダーク2，メンゾベランザン闇の章，
3.5″，5″特価品カタログ80円切手2枚同封下さい。

PC-9821シリーズ(CD版)

各11,480円提督の決断Ⅲ，三国志Ⅴ，銀河英雄伝説Ⅳ EX Set，
10,880円プロフェッショナルベースボール1996，
9,880円銀河英雄伝説Ⅳ，ジェットストリーム(3.5″)，忘れえぬ炎，
MS・フライトシュミレーターVer5.0(3.5″)，卍PSY幽記，
各8,530円魔法少女プリティサミー前編，後編，プランマーカー2，
各7,830円デュアルサクセション・プラスキット，TFX日本語版，
各7,380円ブランディッシュVT，メリーゴーランド，
各6,680円VISITTE−ビジット，バウンティはんたあルディ，
VIPER CTR〜あすか〜，闘神都市Ⅱ，
各5,850円花札でPON！，RE-NO・ステインアライブ，
柊坂の旧館，変身リング，憂楼−ゆうろう，
ぷよぷよ通，注射器，Piaキャロットへようこそ，
各5,480円堕落の国アンジー，学園KING，夢幻泡影，
各4,480円ピルケース，(各8,830円オルゴール，AYA−アヤ)，
各3,840円ポニーテールアンソロジー，Vol1，2，3，ヴィーナスセレクト，

PC・DOS/Vパソコン

各9,780円銀河英雄伝説Ⅳ EX，TFX EF2000，
10,880円ファンタズム，9,120円SIMIDSLE，
各8,330円レベルアサルトⅡ，サイベリア2，シムシティ2000DX，
サイレントサンダー，スカイフォース，TOWER，
各7,830円ファーランドストーリー伝記，StarFighter3000，
WIZARDピンボールコレクション(コントローラ付)，デュエルサクセション，
各7,530円インディカレーシングⅡ，同級生2，
各6,980円POWER DOLL2 DASH，グランプリⅡ，
各5,980円The Need for Speed，DESCENTⅡ，
メリーゴーランド，ESの方程式，SEX2，ぷよぷよ通，
(6,230円MS−フライトシュミレーターVer5.1)

FM-TOWNS特価品

17,800円F-BASIC386V2.1，2,800円TOWNS 6ボタンパット，
各5,980円ルナテックドーンⅡ，アトラスⅡ，3×3EYES(中古)，

X68000特価品

各12,000円CANVAS PRO，Print shop ver2.0，
Teleportion Pro，16,800円Hyperword(定39,800円)，
各4,580円ディグダグ/ディグダグⅡ，ドラゴンバスター，エキサイティングアワー，
各6,980円大航海時代Ⅱ，リブルタブル，ザ・スーパーラスベガスⅠ，Ⅱ，
4,980円ドラゴンバスター，アルミスト，舞・MAI，

ビデオCD ―― FOT・CD

各3,780円らんま½Vol1〜16，YAWARA！1〜12，
その他18禁ソフト各種有ります。

ゲーム機・ハード，周辺機器

17,300円スキャンコンバーターユニット「DISPL」XC15，
22,300円XRGB−1，　8,500円XAV−2S，
21,000円エプソンZIP−100MドライブSCCI外付，
1,300円マクセルMO3.5″230 1P(1,300円CD-ROMレンズクリーナー)

増設メモリー

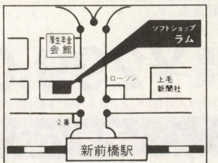
12,800円72Pin 16M 60n パリ有DOS/V，NEC，
23,800円72Pin 32M 60n パリ無DOS/V，NEC，

その他

980円下級生攻略本，1,200円助さんダッシュ下級生，
6,800円コンパクトシュレッター自動センサー付，

TAアダプター・モデム

49,800円Aterm 1t-45DSU TAターミナル(NEC)



駅より徒歩2分

ソフト・ハード通販お申込方法

●上記の価格には消費税３％が含まれています。御注文はTELかハガキで。

送金方法

●現金書留の方は中に、商品名、機種名、金額明細、住所、氏名、TEL、発送方法を書いて同封。（郵便振替の方は通信欄に記入）郵便振替の口座番号は、00310-5-5733
●郵便代金引換の方は送料の他に420円。配達日指定は平日50円。日、祭日は200円。それぞれプラスされます。発送後のキャンセルは所定の手数料がかかります。
●郵便送料は、500g以下390円、500g以上は小包料金に準ず。(610円〜地域により異る)。
●宅急便での代金引換は別途料金になります（送料620円より、代引手数料400円)。
●その他取扱い品、セガサターン、PC-FX、SFC、任天堂64、X68000、FM-TOWNS他。

●営業時間　火曜〜金曜12：00〜20：00、土曜11：00〜20：00、日祭10：00〜19：00
定 休 日　祭日を除く毎月曜日
●掲載されていない商品は御問合せ下さい。当店では中古ソフトの販売はしておりません。すべて新品です。

パソコン・AV専門店

ソフトショップ ラム

☎0272-53-7594　FAX0272-53-4369

〒371 前橋市新前橋町１７−１３

TEL06-644-0554

〈日曜日は・06-644-5954 2号店プロトワンまで〉

電話受付11：00〜19：00/FAX06-647-5168

商品超特価コーナー　税別

<本体>

PC−9821 Xa10/C12 ワードエクセル付	¥132,000
PC−9821 Xa13/W12	¥179,000
PC−9821 Xv13/W16	¥210,000
PC−9821 Xc13/S5 A,B	¥180,000
PC−9821 Xc13/M7 A,B	¥240,000
PC−9821 Xa16/W16	¥210,000
PC−9821 Xa16/W30	¥285,000
PC−9821 Xv20/W30	¥362,000
PC−9821 Ra20/N12	¥248,000
PC−9821 V12/S5R C,D	¥164,000
PC−9821 V12/S7R C,D	¥180,000
PC−9821 V13/S5 C2,D2	¥181,000
PC−9821 V13/S5 E2,F2	¥196,000
PC−9821 V13/M7 C2,D2	¥246,000
PC−9821 V16/S5 C2,D2	¥216,000
PC−9821 V16/M7 C2,D2	¥359,000
PC−9821 V20/M7 C2,D2	¥442,000
PC−9821 V20/M7 E2,F2	¥462,000
PC−9821 Cb10/T A,B	¥160,000
PC−9821 Cu10/D A,B	¥202,000
PC−9821 Ct16/F A,B	¥300,000
PC−9821 Na15/X14	¥448,000
PC−9821 Na13/H10	¥324,000
PC−9821 Na13/C10	¥248,000
PC−9821 Na12/S10F	¥339,000
PC−9821 Na12/S8	¥279,000
PC−9821 Nb10/S10F	¥259,000
PC−9821 Nb10/S8	¥235,000
PC−9821 Nb10/5	¥188,000
PC−9821 La10/8 A,B	¥190,000
PC−9821 La10/5 A,B	¥168,000
PC−9821 La10/S8 C,D	¥239,000
PC−9821 Na9/H8	¥220,000
PC−9821 Nb7/5	¥158,000
PC−9821 La7/5	¥142,000
PC−9821 Ne3/5	¥145,000
PC−9821 Nd2/5	¥132,000
東芝SS-R590 071CT/W	¥169,000
東芝GT-S575 051CS/W	¥139,000
東芝SS-R575 051CT/A	¥149,000
東芝GT-475 05MCS/A95 CDROM内蔵	¥139,000
IBM Think Pad 535	¥250,000
シャープ メビウス MN−7030	¥340,000
シャープ メビウス MN−7230	¥376,000
シャープ メビウス MN−7250	¥424,000
FMV5DSE25 1，3	¥195,000
FMV5DSE27 1，3	¥220,000
FMV5DSP25 1，3	¥220,000
FMV5DSP27 1，3	¥245,000
アプティバ J35	¥226,000
アプティバ，東芝，ビブロなども大特価	¥ CALL

広告の機種はほんの一例です載ってない機種はお問い合わせ下さい
広告は9月20日現在の価格の一部です価格の変動は御了承下さい.

<モニター>

NEC PC-KM173R 17インチマルチスキャン	¥ 67,000
NEC PC-KM153R 15インチマルチスキャン	¥ 28,800
NEC PC-KM153R2 15インチマルチスキャン	¥ 36,800
NEC PC-TM151 15インチマルチスキャン	¥ 36,000
NEC PC-TM171 17インチマルチスキャン	¥ 84,800
三菱 RD−17F 17インチマルチスキャン	¥ 53,000
三菱 RD−17GX2 17インチマルチスキャン	¥ 70,000
三菱 RD−17G2 17インチマルチスキャン	¥ 77,000
飯山電機 MT-8521E 21インチマルチスキャン	¥163,000
飯山電機 MF-8221E 21インチマルチスキャン	¥138,000
飯山電機 MT-8617ES 17インチマルチスキャン	¥ 73,500
飯山電機 MT-8617E 17インチマルチスキャン	¥ 68,000
飯山電機 MF-8617ES 17インチマルチスキャン	¥ 63,000
飯山電機 MF-8617E 17インチマルチスキャン	¥ 59,000
飯山電機 MF-8515F 15インチマルチスキャン	¥ 34,000
ナナオ 54T 17インチマルチスキャン	¥ 87,000
ナナオ E57T 17インチマルチスキャン	¥125,000
SONY CPD17SF8R 17インチマルチスキャン	¥ 71,000
SONY CPD15SF8 15インチマルチスキャン	¥ 47,000
富士通 17″マルチスキャン	¥ 49,800

<プリンター>

NEC PC−PR201/65	¥ 64,000
NEC PC−PR201/40＋シートフィーダー	¥ 37,800
NEC PC−PR1000EW	¥ 42,000
キヤノン BJC−35V	¥ 27,500
キヤノン BJC−410J	¥ 38,500
キヤノン BJC−455J	¥ 52,500
キヤノン BJC−610JW	¥ 46,000
キヤノン LBP−210	¥ 41,000
キヤノン LBP−310	¥ 55,000
エプソン LP−8200	¥121,000
エプソン MJ−5100C	¥101,000
エプソン MJ−3000C	¥ 67,000
エプソン MJ−3000CU+Kit	¥ 58,000
エプソン MJ−910C	¥ 45,000
エプソン MJ−810C	¥ 35,500
エプソン MJ−510C	¥ 24,500
エプソン LP−1700	¥ 71,000
エプソン LP−700W	¥ 48,000
エプソン VP−800	¥ 15,000
ALPS MD−4000J,S	¥ 62,000
ALPS MD−2300J,S	¥ 64,000

<周辺機器>

336PCカードモデム Panasonic TO-CAF336W	¥ 22,800
288BOX型モデム 各社	¥ 11800 〜
ターミナルアダプター SUNTAC TS64DAA	¥ 18,800
A4カラースキャナ シャープ JX−320M	¥ 29,800
スキャナ エプソン GT−5000WINP/S	¥ 39,800
プリンターバッファ メルコ CPR−4000T	¥ 9,800
NA，NA/C用ラム I/O NA34−8M	¥ 8,800
LC630，PF630用 メルコ AXG−8M	¥ 8,800
汎用SIMM メルコ EMF−P16M	¥ 15,800
汎用SIMM メルコ EMF−P8M	¥ 9,500
汎用SIMM I/O NE-SIM-X88MX2	¥ 15,000
新V，Xc用EDO I/O NE−EDO−8MX2	¥ 15,000
新V，Xc用EDO I/O NE−EDO−16MX2	¥ 27,800
新V，X，RA，用ECCEDO I/O NE−ECC−8MX2	¥ 17,500
新V，X，RA，用ECCEDO I/O NE−ECC−16MX2	¥ 31,500
72ピンSIMM 有名メーカー製4MB	¥ 4000 〜
72ピンSIMM 〃 8MB	¥ 6000 〜
72ピンSIMM 〃 16MB	¥ 10000 〜
72ピンSIMM 〃 32MB	¥ 20000 〜
EDO 〃 8MB	¥ 6500 〜
EDO 〃 16MB	¥ 10500 〜
EDO 〃 32MB	¥ 21000 〜
汎用SDIM I/O DV−SDIM8M	¥ 9,500
汎用SDIM I/O DV−SDIM16M	¥ 16,000
CPUキャッシュ I/O NE−XAV512K	¥ 9,500
オーバードライブ DX2 ODP66 (韋駄天)	¥ 5,800
CPUアクセラレーター2倍 HAS−33W (486SX33用)	¥ 6,800
ビデオコンバーター 電波 XRGB−1	¥ 19,500
ビデオボード I/O GV−MTV/98	¥ 32,600
ビデオボード I/O GV−MTV/ISA	¥ 27,800
インターウェア LC630用 TV/ビデオシステム	¥ 17,800
MPEGボード カノープス Power Movie MP/V	¥ 79,800
キャプチャーボード カノープス Power キャプチャー	¥ 59,800
3Dアクセラレータ カノープス Power Window 3DV	¥ 28,000
3Dアクセラレータ メルコ WGP−VG4	¥ 19,500
3Dアクセラレータ I/O GA-PG3D4/PCI	¥ 19,500
グラフィックアクセラレータ I/O GA-DRTV4/PCI	¥ 26,800
グラフィックアクセラレータ メルコ WGN−V4	¥ 17,500
アクセラレータ+PCM メルコ WSN−V2M	¥ 28,900
アクセラレータ+PCM メルコ WSN−V4	¥ 22,800
コンピュータテクニカ ビデオパック98nII(ビデオ出力)	¥ 7,800
タッチパネル ALPS GLIDE POINT	¥ 5,800
SCSIカード ELECOM EPC-SCSI-AT(PCMCIA)	¥ 12,800
FM音源ボード アルファデータ SS−10	¥ 7,800
サウンドボード NEC PC9801−86	¥ 18,900
ローランド SC88	¥ 64,800
ローランド SC88VL	¥ 50,500
ローランド SC55mkII	¥ 40,500
ローランド ミュージ郎8800Pro	¥ 88,000
ローランド ミュージ郎8800	¥ 66,800
ローランド ミュージ郎5500	¥ 47,500
ローランド ミュージ郎BOARDII DOS/V	¥ 29,800
ローランド ミュージくん	¥ 29,800
ローランド MPU−PC98II	¥ 15,500
ローランド MIDI関連製品 超特価！ TELください！！	

<MO・HD・CDR>

キャラベル AV−100FR/P (F用HD，IF付)	¥ 9,800
キャラベル AV−250M (メイト用内蔵HD)	¥ 9,800
メルコ DNN−1187S (ノート用HD)	¥ 39,800
キャラベル PS−230MOLmkII (外付MO)	¥ 39,800
I/O RM−MO230F−L (外付MO)	¥ 42,800
メルコ MOS−S230 (外付MO)	¥ 41,700
ロジテック LMO−DW640SK (ベイ用640MMO)	¥ 69,800
I/O RM−MO640F (外付 640MMO)	¥ 84,000
メルコ MOS−S640 (外付 640MMO)	¥ 85,500
I/O RM−SQ270/AP (MAC用RMHDD)	¥ 34,800
メルコ DSC−N1000N (外付HDD)	¥ 34,800
メルコ DSC−N1000P (外付HDD，PCI)	¥ 40,500
I/O HDV−2G/SPCI	¥ 47,500
ロジテック SHD−2000DP (外付HDD，PCI)	¥ 38,800
ロジテック SHD−2000U (外付HDD)	¥ 32,000
I/O CDR−VX24	¥ 66,000
キャラベル CDR−4X	¥ 84,800
有名メーカー IDE−1.2G	¥ 21,800
有名メーカー IDE−540M	¥ 16,800
有名メーカー IDE−340M	¥ 14,800
有名メーカー IDE−240M	¥ 12,800
NEC 各機種用内蔵3.5インチ増設FDD	¥ 11,500

<ワープロ>

各 社　広告に載っていない機種も大特価で販売中です。！！

NEC PWP−JX5500BC	¥ 90,000
NEC PWP−JX5500AS	¥ 65,000
シャープ WD−M500	¥109,000
シャープ WD−M300	¥ 78,000
シャープ WD−Y550	¥ 56,000
シャープ WD−J100	¥ 54,000
松下 FW−U1CD300	¥111,000
松下 FW−U1C550	¥ 64,800
東芝 JW−98GT	¥114,000
東芝 JW−V610	¥ 94,000
富士通 オアシスLX3500CT (J)	¥ 99,000
日立 With me BF80	¥ 68,000

何でも見積り迅速にFAX致します。（FAX専用回線の方のみ）

新品高額即買取OK!!

●新品買取相場は、TELかホームページでお調べください。
●商品はすべて新品! もちろん"メーカー保証付"です。
●商品在庫および価格は常に変動しております必ずTELにてお問い合わせ下さい。
●広告の商品はほんの一例です。その他あらゆる御相談に応じます、お気軽にTELを!!
●買取、下取りもOK!!TEL、ハガキFAXにていつでもお問い合わせ下さい。
●業者の方大歓迎!!5千万円まで即金、超高価にて買い取ります。
●MSX,TOWNS,X68000,PC88は3号店トムで取り扱い中で即金、超高価にて買い取ります。

中古コーナー（一例）

中古機種（一例）	買取価格	販売価格
PC9821 VIO/S5KA（V12は1万円高）	90,000〜	110,000〜
PC9821 VIO/S7KA（V12は1万円高）	100,000〜	125,000〜
PC9821 Na7/H5（H3は2万円安、H7は2万円高）	105,000〜	125,000〜
PC9801 BX2,BX3,BA2,BA3	30,000〜	40,000〜
PC9821Ce2 モデルS2（Ceは1万円安）	45,000〜	65,000〜
PC9821Cs2S3,Cb/2D,Cb2B	58,000〜	75,000〜
PC9821Cx2/SI5T (17Tは2万円高、CX3は3万円高)	80,000〜	100,000〜
PC9821Bs,Xe ,Bp	30,000〜	40,000〜
PC9821Ne,Ne2（Nd3万円安）	80,000〜	90,000〜
PC9801FAU2,DAU5	20,000〜	30,000〜
PC9801 286機	4,000〜	8,000〜
PC9801 386機	8,000〜	13,000〜
PC9801N,DAU2,FA2	10,000〜	20,000〜

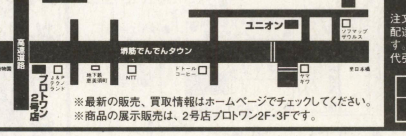
クレジット金利表

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
金利%	2.0	2.5	3.8	5.3	5.5	8.3	9.4	10.0	11.0	14.0	15.3	18.0	20.0	23.5	26.0

広告の商品はほんの一例です。その他、多数格安にて販売中です。お問い合わせください。

■お振込先
大阪厚生信用金庫本店
普通0437350
ユニオンコンピューターネットワーク

URL http://www.nst.co.jP/~prot1



※最新の販売、買取情報はホームページでチェックしてください。
※商品の展示販売は、2号店プロトワン2F・3Fです。

代金引き替えOK! 超低金利ローンOK!!

中古相場は一例です。詳しくはTELにて。98,DOS/V,ワープロ,マック,X68,TOWNS,ゲーム機,周辺機器なんでも売り買いOK!!

PC9801NS/R（NS/T,NS/L40は1万円安）	40,000〜	50,000〜
PC9801NS/E (NSは1万円安)	30,000〜	40,000〜
72ピン16M SIMM（32Mは1万円高）	4,000〜	8,000〜
MIDI音源高価買い取り中	TEL	TEL
PC9801NC (NXC,NACは1.5万円高)	50,000〜	68,000〜
PC9801NS/A（Nmは5千円高）	45,000〜	55,000〜
PC9821Lt2/7A（3Aは2万円安）	100,000〜	120,000〜
PC9821Nb7/C8（Nb7/5は3万円安）	140,000〜	160,000〜
PC9821Na9/H8/Na12/C10（Na12/H10は5万円高）	180,000〜	200,000〜
PC9821Ap2/u2,Xp	42,000〜	55,000〜
PC9821AS2/u2,Xs	37,000〜	50,000〜
PC9821Ae/u2,Bx4	32,000〜	42,000〜
PC9821Xa10/C12,Xa7e/S17	80,000〜	100,000〜
アダルトゲームソフト,CD-ROMソフト　高価買取中	TEL	TEL
MSX2+AI-WSX,FI-XV/AI-WX,FIXDJ	10,000〜	20,000〜
MSXターボR AI-ST (GTは2万円高)	20,000〜	45,000〜
MSX用ディスクドライブ	8,000〜	18,000〜
X68K 600C/ACE/PRO/PROII	15,000〜	25,000〜
X68K　エキスパートI,II スーパー（1万円高）	25,000〜	40,000〜
X68000CRT 600D/601D/602D/605D/614D	18,000〜	28,000〜
X68000CRT 603D/604D/606D/608D	10,000〜	20,000〜
X68000XVI (コンパクトは2万円安)	50,000〜	80,000〜
FMタウンズIIフレッシュ（Eは1,5万円高）	35,000〜	58,000〜
FMタウンズIIUX20,HR20（UR20は1,1万円高）	12,000〜	24,000〜
FMタウンズマーティ/3DO（8千円安）	10,000〜	15,000〜
200メガハードディスク　(容量により上下有り)	8,000〜	14,000〜
400ラインアナログモニター (TV付きは1万円高)	2,000〜	5,000〜
MSX用FS-PC1/HBP-FIC (1万円安)	8,000〜	22,000〜
ワープロ専用機、プリンター、MO、HDD等	TEL	TEL

Union Computer Network

ユニオンコンピューターネットワーク

〒556　大阪市浪速区日本橋4丁目15-23

注文は在庫確認の上、現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日、日時指定可、品物がついたときお金を払うこともできます。全品保証付、初期不良は交換します。
代引でキャンセルされますと所定のキャンセル料がかかります。

送料表	A1200	A1500
代引手数料	1個口に付1500	

※北海道、沖縄、離島は別料金

新品お買得品

東芝	DynaBook GT4755MT(TFT/CD付)	¥169,800
IBM	Aptiva 795	¥279,800
イディ	SPITFIRE AV	¥ 31,800
三菱	RD-17F(17"マルチスキャン)	¥ 59,800
メルコ	DNS-250(noteHDD250)	¥ 17,800
NEC	HD420BL(BX3,4HDD420)	¥ 9,980
NEC	KM153R	¥ 29,800
COMPAQ	DESK Pro4100/4	¥ 69,800
COMPAQ	PROLINEA4100/4	¥ 79,800
SONY	モデムSMD-V344	¥ 59,800
CASIO	デジタルカメラQV30	¥ 39,800
RICOH	デジタルカメラDS7	¥ 42,800

中古お買得品

NEC	9801DX/U2	¥ 19,800
NEC	9801UF	¥ 9,980
NEC	KD882(15"CRT)	¥ 8,880
NEC	KD854N(14"CRT)	¥ 5,980
NEC	PR201V2(15"ドットPR)	¥ 9,980
NEC	PR201GS(15"ドットPR)	¥ 19,800
NEC	21"トリニトロン(Mac19"モード)	¥ 19,980

中古98

NEC	9801NS/A	¥ 89,800
NEC	9801NS/R	¥ 69,800
NEC	9801NS/T40	¥ 54,800
NEC	9801NS/E40	¥ 49,800
NEC	9801NS	¥ 39,800
NEC	9801N	¥ 19,800
NEC	9821Xe/U7W	¥ 52,800
NEC	9821Bs/U7W	¥ 49,800
NEC	9801BA3/U2	¥ 49,800
NEC	9801BX3/U2	¥ 47,800
NEC	H98S-U8	¥ 29,800
NEC	9801T-F71	¥ 59,800
NEC	9801T-F5	¥ 49,800
NEC	9801T-S5	¥ 39,800
NEC	9801T-W5	¥ 27,800
NEC	H98-105/100	¥ 79,800
NEC	H98-100/100	¥ 69,800
NEC	H98-90/100	¥ 59,800
NEC	H98-70/002	¥ 9,980

中古Mac

Apple	SE30(4/40+角マウス)	¥ 49,800
Apple	IIci(8/80+角マウス)	¥ 34,800
Apple	IIsi(8/80+角マウス)	¥ 29,800
Apple	IIci(4/40+19"カラーセット)	¥ 79,800
Apple	LC(4/40+角マウス)	¥ 15,800
Apple	P.B145B(4/80)	¥ 59,800
Apple	P.B170(4/80)	¥ 59,800

中古DOS/V

東芝	EZ486P01	¥ 79,800
東芝	EZ486001	¥ 69,800
東芝	V486E(EVS121TD)	¥ 64,800
東芝	V486C(CVS201TD)	¥ 89,800
東芝	J31SX041VW	¥ 39,800
IBM	5523-S14	¥ 29,800
IBM	T.Pad230Cs-YB7	¥ 89,800
IBM	T.Pad330Cs-JBB	¥ 69,800
日立	5523-SV4相当	¥ 39,800

中古モニタ

Apple	13"RGB	¥ 18,800
Apple	15"ポートレート	¥ 9,800
NEC	N5926-21(21"High)	¥ 39,800

その他

	A1プロッタ	¥89,800から
SUN	SS2+16"	¥198,000
SUM	SS1+16"	¥128,000

中古ワープロ

NEC	PWP-5ZC(カラー液晶)	¥ 79,800
NEC	PWP-5ZJ	¥ 59,800
日立	BF-230(カラーノート)	¥ 89,800
富士通	AX2(J)	¥ 24,800
富士通	LX2000(J)	¥ 69,800
富士通	LX701(J)	¥ 69,800
富士通	LX651(J)	¥ 49,800
富士通	SX401(S)	¥ 49,800
東芝	JW-05PV	¥ 59,800
東芝	JW-95HP	¥ 39,800
SHARP	WD-C900(カラー液晶)	¥ 69,800
SHARP	WD-X800	¥ 69,800
SHARP	WD-X500	¥ 49,800
CASIO	G770ZX	¥ 59,800
CASIO	CX-100(カラー液晶)	¥ 79,800
CASIO	GX-990	¥ 59,800
CASIO	PS-10	¥ 79,800
CANON	CW-J1V(カラー液晶)	¥ 79,800
CANON	CW-J1C	¥ 59,800
松下	FW-U1P95	¥ 49,800
松下	FW-U1P97F	¥ 69,800

メモリ

168pin 32M	¥19,800～
168pin 16M	¥11,800～
72pin 32M,N	¥19,800～
72pin 16M,N	¥10,800～
72pin 8M,N	¥ 6,980
72pin 4M,N	¥ 4,980
98DA/RA用4M	¥ 8,880
98NS/T用6M	¥ 9,980
98用61互換2M	¥ 3,980

中古パーツ

9821 A-E01	¥ 9,980
9821 A-E09	¥14,800
98用内蔵3.5",5"ドライブ	¥ 4,980～
98用内蔵3.5HDDドライブ	¥ 6,980～
98シリーズキーボード	¥ 2,980
98シリーズバスマウス	¥ 300～
98note用HDD	¥ 3,980～
98note用メモリ2M	¥ 1,980
98note用メモリ8M	¥ 9,980
9801シリーズ電源	¥ 3,980
9801T用4Mメモリ	¥ 8,800～
9801note用液晶	¥19,800～
H98シリーズ用HDD	¥ 3,980～
DynaBook用FDDドライブ	¥ 7,980～
DynaBook用メモリカード 2M	¥ 1,980
DynaBook用メモリカード 8M	¥ 9,980
Appleキーボード	¥ 3,980～
Apple各マウス	¥ 3,000～
AppleIIciケース電源付	¥ 4,980～
30pin 1MBX4	¥ 9,980

信頼と安さの全国通販

OTTOの通販システム

●初期不良の交換、修理行っております。
●一般企業、各種学校等の大量導入も是非ご相談下さい。

1. **お問い合わせ▶**電話、FAXで在庫の確認入荷予定販売価格、納期、その他質問等お気軽にお問い合わせ下さい。
2. **ご注文▶**納期と価格をご確認の上ご発注いただきます。ご注文等、お見積りご希望の方FAXいたします。
3. **ご入金/発送▶代金のお支払方法**
   ●銀行振込●現金書留●代金引換(要手数料)商品はご入金後すぐに発送致します。

OTTOの高額買取システム

●新品・中古問わず買取いたします。
●業者の方も大歓迎です。(3億円用意)

1. **お問い合わせ▶**当社のバイヤーと価格を決めて下さい。
2. **ご発送▶**品物は着払い(1万円以上の商品に関して当社負担)でお送り下さい。査定は無料です。
3. **送金▶**査定後すみやかに(2～3日以内)送金致します。

価格は、相場にて変動いたします。商品をご購入のさいは必ずTELにてお問い合せ下さい。表示価格には消費税、送料は含みません。

OTTOのインターネット情報
ホームページアドレス
http://www.heart-net.co.jp/~otto/
インターネットメールアドレス
otto@venus.heart-net.co.jp

OTTOのFAX BOX通販 → 03-5256-5231
★24時間いつでも商品情報を引き出せます★

安く売ります
OTTOには毎日他社にないものが入荷！
ご希望の商品が必ず見つかります。

高く買います
新品・中古問わず、3億円ご用意して
お待ちしております。ご相談下さい。

OTTO

通信販売 買取 お問い合せ
TEL.03-5256-3801 (10:00～18:00) 定休日：日曜祝日
FAX.03-5256-3850 (24時間受付)
〒101東京都千代田区神田須田町2-2鹿友22ビル

パソコン大募集!!

★只今在庫が不足しています(緊急買い取り宣言)

9801NEC (3.5"/5")

RX21(286.12MH)	¥ 1.0万
EX2(286.12MH)♪	¥ 1.4万
DX2/U2(286.12MH)♪	¥ 1.5万
DS2/U2(386.12MH)♪	¥ 2.0万
DA2/U2(386.16MH)♪	¥ 2.8万
FS2/U2(386.20MH)♪	¥ 3.0万
FA2/U2(486.16MH)♪	¥ 3.4万
BX/U2(486.20HM)	¥ 2.8万
BX2/3(486.25/33MH)	¥ 3.5万

ノート

NS/T(386.20MH)	¥ 4.5万
NS/R(486.16MH)	¥ 5.8万
NS/A(486.20MH)	¥ 6.4万
NA/C(486.カラー)	¥ 7.5万
NX/C(486.カラー)	¥ 7.9万

EPSON

386P(16MH.1.6M)♪	¥ 2.0万
386GE(16MH.1.6M)♪	¥ 2.5万
486SE(25MH.1.6M)♪	¥ 3.2万
486SR(33MH.1.6M)♪	¥ 3.6万

ノート

386NAR2(3.5"×2)	¥ 4.5万
486NAS2(3.5×2)	¥ 5.8万
486NASX2(カラー)	¥ 7.8万
486NAVX1JW	¥10.8万

9821マルチ (WIN対)♬

Ce/S2(486.CRT付)	¥ 6.4万
Ce2(486.CRT付)	¥ 6.5万
CS2(486.CRT付)	¥ 6.1万
Cb2(486.一体型)	¥ 7.4万
Cb2/B(486.一体型)	¥ 7.6万
Cb2/T(486.一体型)	¥ 8.8万
Ae(486.25MH.1.6M)	¥ 3.5万
AS2(486.33MH.3.6M)	¥ 4.5万
Xe/U7W(486.33MH)	¥ 4.5万
XS/C8W(486.66MH)	¥ 5.5万

PC486M (WIN対)

486MU2GW(33MH.CD)	¥ 4.5万
486MU2GWM(CRT付)	¥ 6.8万
486MV2J(66MH.CD)	¥ 5.5万
486MV2JM(CRT付)	¥ 7.9万

FMTWII (WIN対)

Fresh (486.CRT付)	¥ 6.2万
Fresh・T(486.CRT付)	¥ 6.2万
Fresh・E(486.CRT付)	¥ 7.5万
Fresh・ET(486.CRT付)	¥ 8.5万

DOS/V (WIN対)

IBM Aptiva	¥ 6.5万
P&N WOODY(一体型)	¥ 6.5万
PRESARIO(一体型)	¥ 6.5万
FMV DESK.P	¥ 6.5万

MSX2+ ♬

HB-XDJ/FS-AIWX	¥ 2.6万
HB-XV/FS-AIWSX	¥ 2.8万
FS-AIST(16ビット対)	¥ 3.8万
FS-AIGT(16B.MID内)	¥ 5.6万

8801 ♬& **ゲーム機**

MA2(8M.2HD)	¥ 1.0万
MC2(8M.CD)	¥ 1.2万
SATURN	¥ 1.5万
P.Station	¥ 1.5万

Mac

Performa 520	¥ 5.8万
Performa 575	¥ 7.5万
Performa 588	¥ 7.9万
Performa 630	¥ 9.2万

CZ ♪

CZ881C(NEW-Z)	¥ 4.0万
CZ888C(1.0dB)	¥ 4.5万
CZ604C(2M.スカジ)	¥ 4.5万
CZ634C(16MH.2M)	¥ 8.5万

〈周 辺 機 器〉

CRT

KD854N	¥ 0.8万	マルチ15"	¥ 2.5万	CMTA14FI	¥ 2.0万
KD881	¥ 1.2万	マルチ17"	¥ 4.2万	CPS14FI	¥ 2.5万
CU14FD	¥ 0.8万	KM153	¥ 2.8万	CZ-603D	¥ 1.8万
XC1498CII	¥ 0.8万	TV454	¥ 2.9万	CZ-613D	¥ 8.8万

プリンタ系列

PR101	¥ 1.0万	MJシリーズ	¥ 1.5万	PCI	¥ 2.6万
PR201	¥ 2.0万	BJシリーズ	¥ 1.0万	FMP	¥ 2.0万
AP/VP	¥ 1.0万	Mac	¥ 1.0万	CZ-8PC	¥ 1.0万

その他

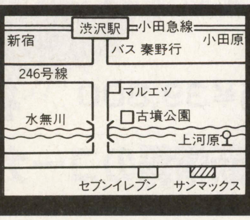
RAM/2M	¥ 0.6万	外付HDD	¥ 1.5万	88マウス	¥ 0.3万
RAM/4M	¥ 1.4万	内蔵HDD	¥ 0.5万	98マウス	¥ 0.2万
RAM/8M	¥ 1.9万	外付FDD	¥ 0.8万	MSXマウス	¥ 0.3万
FM音源	¥ 0.5万	倍速CPU	¥ 1.0万	DOS/Vマウス	¥ 0.3万

★キャンペーン中は、お客様送料は当社で負担致します。
(ヤマト便を必ずご利用下さい。)

買取ります (当社で広告販売している商品は特に高く買取ります。)
9801、9821、EPSON、FMTWII、X68K、DOS/V、8801、MSX2＋、CZ、Mac、周辺機器
ゲーム機器(ソフト)OK! →☎0463－75－5240
一部、買取り下取り、出来ない商品も有ります。※発送はクロネコ等を御利用下さい。

SUNMAX

ご注文はTELでどうぞ!
(在庫はTELで確認してネ!)
お支払いは便利な代金引き換えです。
納品は一部の地域を除き2.6万円以上
無料配送です。　税不要／手数料要



㈱サンマックス
FAX0463-75-5242
神奈川県秦野市戸川376−1
MSビル1F　〒259-13
〈振込先〉大和銀行厚木支店
(普通) 7035682

営業時間　AM10:30～PM7:10(平日)
AM10:30～PM6:00(土・日・祭日)
定休日　毎週水曜日

0463-75-5240

1 今月の特集 Part 1

地球にやさしい中古パソコン 日本マイコン流通センター

※誠に勝手ながら11/10（日）ビルはビル休館日の為、渋谷駅前店、通信販売ともにお休みさせて頂きます。

超特価セール開催中！（11/8迄）代金引換え配送にて即、出荷OK！下取・買取大歓迎！

お申込みはお電話一本で簡単です。受付時間AM10:00～PM8:00（年中無休）

★03-3463-4455へお電話でお申込みください。全国どこでも超特価にてお届けいたします。
★3回～60回までの分割払いもお電話にて簡単にお申込みできます。（未成年者は保護者の方と一緒にお電話ください）
★FAXにてのお申込みやお問い合わせもできます。03-3463-4454（FAX）へどうぞ。
★広告誌面の関係上、掲載できない商品も超特価にて販売致しております。お気軽にお問い合わせください。
★掲載の特価は9/20日現在です。商品は販売特価が多少変動致しますのでお電話またはFAXなどでご確認ください。

【超低金利クレジット】
★3回～60回の均等分割はもちろんのこと、ボーナス併用や、ボーナス一括、ボーナス2回（夏・冬）払いの返済もできます。

【無料見積サービス】
★忙しくてお電話をかけられないお客様へは郵便やFAXにてのお申込みやお問い合わせ、お見積りをお受けいたしております。
お客様の住所またはFAX番号、お名前、ご覧になった雑誌名、ご希望商品を記載のうえ下記へお送りください。至急当社より郵送またはFAXにてご連絡申し上げます。同様に下取り、買取りなどもお気軽にお問い合わせください。

【郵送先】 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
（株）日本マイコン流通センター 見積係り

【FAX送信先】 03-3463-4454（FAX）

【通信販売の代金振込先】
大和銀行 渋谷支店（店番341）普通口座6400197
住友銀行 渋谷東口支店（店番820）普通口座1133110
第一勧業銀行 渋谷支店（店番162）普通口座2870068
郵便局（郵便振替口座）00160-0-168261
銀行、郵便局ともに口座名義は、（株）日本マイコン流通センターです。
銀行振込はお近くの、どの銀行、農協、信用金庫からでもお振り込みできます。
郵便振替はお近くの郵便局から送金できます。なお、用紙は各銀行郵便局にございます。

【現金書留の送金先】
〒150東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
（株）日本マイコン流通センター 経理課 03-3770-9911（経理課直通）

【下取品、買取品の送り先】
■渋谷店 〒150東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
（株）日本マイコン流通センター 渋谷店 03-3463-4455

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも買取りします。
お手持ちの商品を下取りして当社の商品をお求めになれます。中古も新品もOKです。

分割払いも大歓迎！！
3～60回の均等分割払い
ボーナス月の併用払い
半年先からの支払スタートもOK！！
簡単申込

各社カードも利用できます
オリコ アメックス JCB VISA UC DC Nicos

パソコンおもしろ活用法 デジタルカメラで思い出づくり

エプソン CP-100 デジタルカメラ
クラス最高水準35万素子
5種類のカラリオソフト付
専用ケーブル付属でパソコンへの接続も簡単

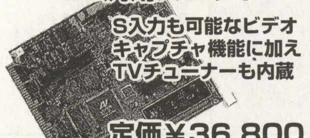
定価￥69,800
特価 ￥39,800

カシオ QV-10A デジタルカメラ
ブームの火付役！！撮ったその場ですぐ見れる1.8カラー液晶搭載
余裕の96枚撮影！！

定価￥49,800
特価 ￥39,800

	定価	特価	
QV-30A	￥69,800	￥55,800	
QV-100A	￥63,000	￥50,800	新製品

I/Oデータ GV-MTV/98 多機能ビデオボード 98汎用スロット
S入力も可能なビデオキャプチャ機能に加えTVチューナーも内蔵



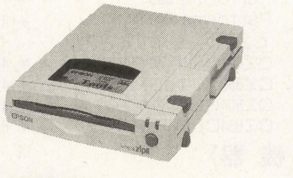
定価￥36,800
特価 ￥29,800

	定価	特価
GA-DRTV4/PCI	￥36,800	￥29,800

NEC PC-PR101J/110R カラーインクジェットプリンタ
パーソナルユースに最適なお手軽カラーインクジェットプリンタ

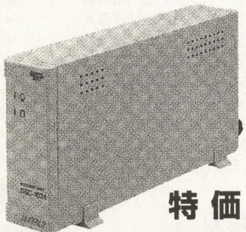
定価￥49,800
特価 ￥17,800

Zipドライブ



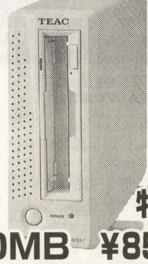
特価 ￥17,800より

大容量HDD



特価
2GB ￥39,800より
1GB ￥24,800より

MOドライブ



特価
640MB ￥85,800より
230MB ￥42,800より

エプソン GT-5000WIN カラースキャナ
イラスト、写真を手軽に取り込むならこれ

定価￥59,800
特価 ￥39,800

	定価	特価	
GT-9500WIN	￥148,000	￥99,800	新製品
GT-8500WIN	￥89,800	￥59,800	

のーみそ パワーアップ大作戦！！

※CPUアクセラレータ、メモリーなどなど超特価にて販売中。CPU交換、RAM取り付け、設定、その他何でもご相談下さい。

以下の機種をお持ちの方はすぐにTEL
PC-9801 ES/DS/CS/FS/FX/RS/DA/RA/BA2/BS2/BA3/BX3/BX4
PC-9821 初/AS/AP/Cs2/Ce2/CX/Ae/Be/Bs/Xe/Cb2/Ce
PC-386 M/VR/P/GE/S/V
PC-486 P/GR/SE/F/NAS/NAV/NAU

PC-98・DOS/V対応 8メガRAM
超特価 ￥7,900より

アセットコア VIPER Max Drive 586X
★超高速4倍速/16KBライトバックキャッシュ内蔵
★パフォーマンスはPentium75～90MHz相当にアップ WIN95もサクサク動作

※CPU交換も有償にて行います。お問い合わせ下さい。
※その他の機種のCPUアクセラレータも各種お取り扱い交換作業いたします。お電話下さい。

定価￥39,800 **特価￥29,800**

← 本誌特集のODP・CPUアクセラレータ最新情報のコーナーもあわせてご覧下さい。

（ 58 ページ～ 61 ページ）

パソコンリサイクルのベストショップ **日本マイコン流通センター** 2 今月の特集 Part 2

だれにも会わずにソフトが買える!!

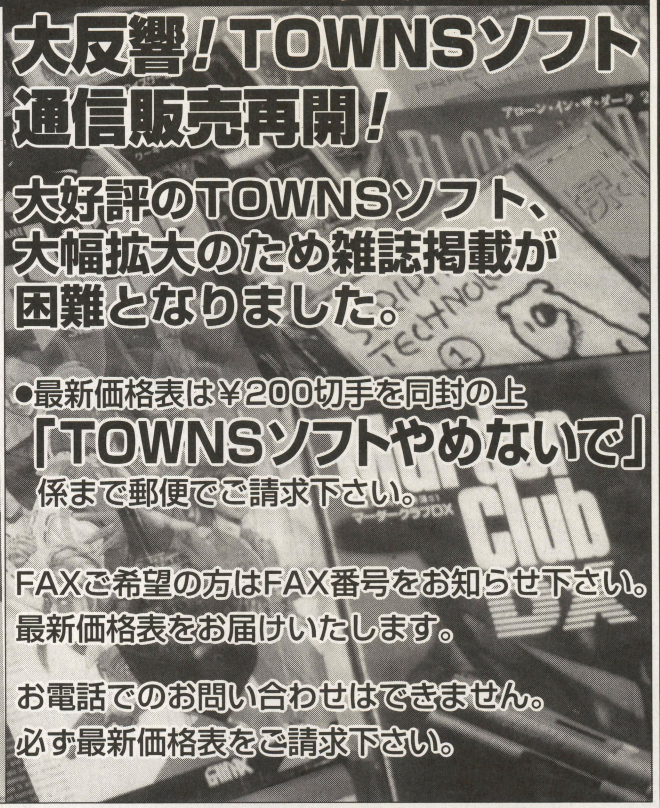
新品ソフトをお探しの方は

ご希望の商品名（メーカー、機種、メディア）、定価、販売価格（定価の1割引）と住所、氏名、TELをご記入したメモを同封の上、代金を現金書留にてお送り下さい。なお、送料として本州￥700、その他の地域は￥900プラスをして下さい。

通信販売の受け付けは現金書留による新品のみとさせて頂きます。

F-BASIC
（WIN95対応）
Visual Basic Vr.4.0
（日本語版）
Klik & Play

など、本誌に連載中のプログラミング講座で使用中のソフトも好評取扱中



大反響！TOWNSソフト通信販売再開！

大好評のTOWNSソフト、大幅拡大のため雑誌掲載が困難となりました。

●最新価格表は￥200切手を同封の上
「TOWNSソフトやめないで」
係まで郵便でご請求下さい。

FAXご希望の方はFAX番号をお知らせ下さい。最新価格表をお届けいたします。

お電話でのお問い合わせはできません。必ず最新価格表をご請求下さい。

高価買取・高価下取フェアー!!
あなたのお持ちのパソコンを高価にて引き取ります。

今がチャンス!!
●ご希望のお客様には集荷にうかがうサービスも致します。お気軽にお問合せ下さい。

カードの利用も全国OK!!
オリコ アメックス JCB VISA
UC DC ニコス ダイナース

パソコンなんでも下取中
あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。お気軽にお問合せ下さい。

月々￥3,000からのクレジット

どんな時でも安心!! 総合保険付

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済
1～6ヵ月後よりの支払開始の指定が出来ます。

安心のサポート体制
万が一の場合でもお気軽にご相談してください。

※誠に勝手ながら11／10（日）はビル休館日の為、渋谷駅前店、通信販売ともにお休みさせて頂きます。

今月の高価買取指定商品

メーカー・商品名	買取り価格	メーカー・商品名	買取り価格
富士通 FMV-5DSE25	~￥188,000	NEC PC-9821XV20W30	~￥290,000
富士通 FMV-5DSE27	~￥200,000	NEC PC-9821XV13W16	~￥170,000
富士通 FMV-5DSP25	~￥200,000	NEC PC-9821XA13W12	~￥148,000
富士通 FMV-5DSP27	~￥215,000	NEC PC-9821XC13M7	~￥210,000
富士通 FMV-5DTE25	~￥200,000	NEC PC-9821Ct16/F	~￥220,000
富士通 FMV-5DTS27	~￥254,000	NEC PC-9821Cr13/T	~￥160,000
富士通 FMV-5DTP27	~￥360,000	NEC PC-9821Cx13/S7M	~￥170,000
富士通 FMV-TOWNS H2	~￥142,000	NEC PC-9821Cu10/T	~￥142,000
富士通 FMV-TOWNS GE	~￥140,000	NEC PC-9821Ne	~￥72,000
富士通 FMV-TOWNS GM	~￥158,000	NEC PC-9801NX/C	~￥43,000
富士通 FM-TOWNSⅡFresh FT	~￥62,000	NEC PC-9801NS/R	~￥32,000
富士通 FM-TOWNSⅡFresh FS	~￥55,000	バンダイ ピピン@	~￥22,000
NEC PC-9821V20/M7	~￥300,000	SEGA サターン	~￥9,000
NEC PC-9821V16/M7	~￥250,000	SONY プレイステーション	~￥9,000
NEC PC-9821V16/S5（C2/D2）	~￥180,000	NEC PC-FX	~￥12,000
NEC PC-9821V13/S5（E2/F2）	~￥155,000	任天堂 NINTENDO64	~￥16,000

タイトル	機種	定価	タイトル	機種	定価
♡for elise	WIN95	￥7,800	♡ビジターズ・ラプソディー VISITTE	WIN	￥8,800
♡Guilty（ギルティ）	WIN95	￥7,800	ブランディッシュVT	98	￥9,800
H	WIN	￥9,800	プリンセスメーカー for WINDOWS95	WIN95	￥14,800
♡LOOP	WIN	￥7,800	リトルモンスターがっこうへいく	WIN	￥9,800
♡PETいんが～★	98	￥7,800	♡悪夢95-青い果実の散花	WIN95	￥8,800
♡Pia キャロットへようこそ	98/CD	￥7,800	餓狼伝説3	WIN95	￥5,800
♡R・A・M1	98/CD	￥8,800	♡拘束～淫爛授業～解かれたリボン	WIN95	￥6,800
♡Star Platinum	98	￥8,800	時を超えた手紙	WIN95	￥6,800
♡VIPER-V10	WIN95	￥8,800	♡女医/美奈子	WIN	￥7,800
アドバンストメビウスリンク2	WIN95	￥7,800	新世紀エヴァンゲリオン コレクターズディスク4	WIN	￥6,800
イノセント トゥアー	98	￥11,400	天地無用 in ごくらく CD-ROM	WIN95	￥7,800
きらめき宝石箱	WIN95	￥4,800	♡柊坂の旧館	98/CD	￥7,800
グレッグ・ノーマン・ゴルフ	WIN	￥9,800	魔女たちの眠り 完全版	WIN95	￥6,800
♡とらぶるあうとさいだーず	98	￥6,800	誘惑の調書	WIN	￥7,800
バーチャルめもりある	WIN95	￥8,500	♡虜（とりこ）	WIN95	￥9,800
♡バウンティはんたぁルディ	98/CD	￥8,800	♡棘（とげ）	98	￥7,800

今すぐ！ 全国どこでもお電話一本で簡単申込み

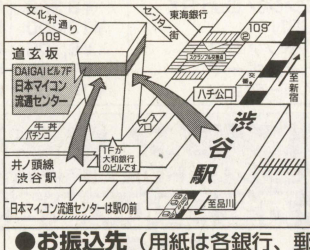
受付時間 AM10:00~PM8:00

買取専用 通話料無料 **0120-09-7773**

通信販売申込専用 通話料無料 **0120-01-7773**

その他お問合せご確認は 総合受付 **03-3463-4455**

日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F



●**お振込先**（用紙は各銀行、郵便局にございます。）
〔大和銀行 渋谷支店㊟6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊟1133110〕
〔第一勧業銀行渋谷支店㊟2870068〕〔あさひ銀行 渋谷支店㊟451454〕
郵便振込口座00160-0-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は(株) 日本マイコン流通センターです。

24時間FAX受付中

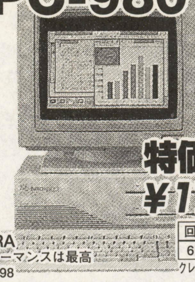
申込み、見積依頼、在庫の問合せなど……24時間FAX受付
FAX.03-3463-4454へお気軽にどうぞ！お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

（ベーマガ 11月号）

パソコンリサイクルのベストショップ

日本マイコン流通センター

NEC PC-9801RA



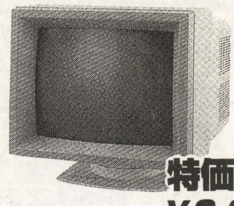
特価 ¥17,800より

回数	1回目	2回目以降
6回	¥3,526	¥3,200

クレジット表は、消費税込みの価格です

★PC-9801RA
●コストパフォーマンスは最高ベストセラー98

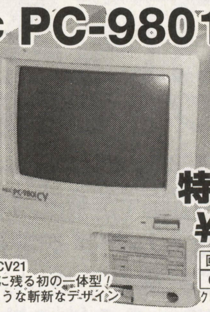
NEC PC-98対応CRT



特価 ¥6,800より

●中古98本体とセットでどうぞ
●アナログ24KHz専用

NEC PC-9801CV21



特価 ¥19,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥3,720	¥3,600

クレジット表は、消費税込みの価格です

★PC-9801CV21
●98の歴史に残る初の一体型！M※cのような新鮮なデザイン

中古商品につき、数に限りがございます。安いと思ったらすぐ電話!!

パソコンよろず市

中古の価格は常に変動しています。高いと思ってもすぐ電話!!

メーカー	商品 OR 型番	販売価格
CPU		
IBM	2407-NWD	¥61,800
コンパック	Contura410CX	¥70,300
松下	CV-M353FD	¥8,300
シャープ	CZ-500C-B	¥125,800
東芝	DynabookSSR590	¥151,300
富士通	FM-TOWNS MARTY	¥10,800
富士通	FM-TOWNS SH2	¥18,200
富士通	FM-TOWNS2	¥8,300
富士通	FM-TOWNS20F	¥14,200
富士通	FM-TOWNSⅡCX20	¥16,800
富士通	FM-TOWNSⅡHB2J	¥63,500
富士通	FM-TOWNSⅡHR20	¥32,100
富士通	FM-TOWNSⅡMA20A	¥38,000
富士通	FM-TOWNSⅡMX20A	¥42,300
富士通	FM-TOWNSⅡUR20	¥33,800
富士通	FMV-TOWNS H	¥159,800
富士通	FMV5DSE51	¥156,400
エプソン	PC-286B-STD	¥24,400
エプソン	PC-286LE-H20	¥14,200
エプソン	PC-286VF-STD	¥8,300
エプソン	PC-386LS-H40	¥27,800
エプソン	PC-386P2	¥25,300
エプソン	PC-486MV2JM	¥67,800
NEC	PC-8801FA	¥10,800
NEC	PC-9801BA/M2	¥41,400
NEC	PC-9801BX2/U2	¥33,800
NEC	PC-9801BX3/U2	¥36,300
NEC	PC-9801BX/U2	¥36,300
NEC	PC-9801FX2	¥27,000
NEC	PC-9801FX/U2	¥23,600
NEC	PC-9801NS/T	¥44,800
NEC	PC-9821AS2/U2	¥55,000
NEC	PC-9821AS3/M2	¥53,300
NEC	PC-9821AS/M2	¥44,800
NEC	PC-9821Cb10/T	¥146,200
NEC	PC-9821Ce2/S2	¥63,500
NEC	PC-9821Ce2/S2D	¥50,800
NEC	PC-9821Na12/H10	¥295,800
NEC	PC-9821Na13/H10	¥338,300
NEC	PC-9821Xa7/C4	¥76,300
NEC	PC-9821Xt/C10W	¥125,800
エプソン	VM466R	¥33,800
ゲーム機		
松下/Panasonic	FZ-1	¥8,300
松下/Panasonic	FZ-10	¥10,800
NEC	PC-FX	¥21,000
NEC	PC-エンジン Duo RX	¥8,300
SEGA	SATURN	¥13,400
任天堂	スーパーファミコン	¥6,100
任天堂	バーチャルボーイ	¥8,300
SONY	プレステーション	¥14,200

メーカー	商品 OR 型番	販売価格
SEGA	メガドライブ	¥5,700
ハドソン	天の声2	¥4,000
アーケード基盤		
カプコン	19XX	¥58,000
カプコン	CPⅡマザー	¥8,000
SEGA	クラッチヒッター	¥2,000
カプコン	ストリートファイターⅡ'ターボ	¥8,000
ナムコ	ドラゴンバスター	¥36,000
ビスコ	ドリフトアウト	¥6,000
カプコン	ニモ	¥58,000
SNK	ファイティングゴルフ	¥2,000
SEGA	フラッシュポイント	¥12,000
SEGA	ボナンザブラザーズ	¥16,000
カプコン	戦いの挽歌	¥32,000
日物	麻雀革命	¥1,000
日物	セカンドラブ	¥1,000
日物	お嬢さん	¥1,000
DYNAX	クイズ合衆国	¥1,000
CRT		
シャープ	14M-522C	¥4,000
DENON	BD-410	¥8,300
メディックス	CMC-141AV	¥12,500
三洋電機	CMT-B14H2	¥10,800
MAG	DX5N	¥27,800
富士通	FMT-DP531	¥24,400
富士通	FMT-DP533	¥21,000
富士通	FMT-DP535	¥21,000
富士通	FMT-DP5351	¥21,900
富士通	FMT-DP5351W	¥27,800
富士通	FMT-DP5361	¥25,300
富士通	FMT-DP8311	¥25,300
富士通	FMV-831	¥27,800
東映	FTC-12GTU-H	¥3,200
富士通	FMT-DP533	¥22,700
HYUNDAI	HCM-401J	¥8,300
SONY	KX-20HF3	¥36,300
	LCD-25	¥8,300
ロジテック	LCM-17	¥33,800
MAG	LX1464S	¥16,800
飯山電機	MF-5015	¥27,800
アイデクソン	MF-8615A	¥27,800
NEC	N5913L	¥8,300
NEC	N5923	¥2,500
NEC	N5924	¥2,500
NEC	N5924U	¥2,500
NEC	N5925U	¥2,500
NEC	PC-KD551K	¥2,300
NEC	PC-KD854	¥4,900
NEC	PC-KD854N	¥6,600
NEC	PC-KD863S	¥14,200
NEC	PC-KD882	¥9,100
NEC	PC-TV352	¥27,800

メーカー	商品 OR 型番	販売価格
NEC	PC-TV353	¥25,300
コンパック	VGAモニタ	¥12,500
三菱	XC-1498C	¥8,300
外部記憶装置・ドライブ		
アイドルJ	AFD-501	¥8,300
コンピューターリサーチ	CRC-FD3.5WH	¥6,600
THKシステム	FD-501	¥8,300
アキュレート	FD-5W	¥8,300
ポップ通商	KMF-35F	¥5,700
I/Oデータ	CDB-N60	¥12,500
I/Oデータ	CDG-AB4	¥14,200
I/Oデータ	CDG-MX2	¥5,400
メルコ	CDI-3FB	¥16,800
ロジテック	LCD-500	¥9,100
	A-MATE用169MB	¥10,800
コンピューターリサーチ	CRC-IHE80	¥5,700
メルコ	DNS-526	¥17,600
メルコ	DNS-540	¥19,300
エレコム	EN-98BOX	¥20,200
ICM	ER-80	¥5,700
システムサコム	HDK240	¥17,600
TEAC	HDVM850	¥20,200
富士通	NT-530Twi	¥17,600
NEC	PC-HF103R	¥7,400
ロジテック	SHD-B240	¥14,200
ロジテック	SHD-B240N-FMX	¥15,100
ロジテック	SHD-B340	¥20,200
ニューテック	TOWNS用232MB	¥14,400
Quantum	TOWNS用516. 4MB	¥19,300
ITEC	TX-130B	¥4,900
コニック	VIP-120CX	¥12,500
MIC	plover230MoeMKⅡ	¥36,300
プリンタ／オプション		
キヤノン	BJ-10Vセレクト	¥8,300
キヤノン	BJ-130J	¥8,300
キヤノン	BJC-210J	¥10,800
シャープ	CZ-8PC3	¥4,000
シャープ	CZ-8PD2R	¥3,200
シャープ	CZ-8PG2	¥5,700
富士通	FM-PR204B	¥8,300
富士通	FMXY-133	¥8,300
富士通	FP-160FX	¥8,300
松下/Panasonic	FS-PC1	¥10,800
エプソン	LP-9200	¥108,800
ブラザー	M-1024F	¥8,300
富士通	MB27410	¥8,300
エプソン	MJ-450	¥9,100
エプソン	MJ-500	¥8,300
エプソン	MJ-800C	¥27,800
シャープ	MZ-1P07	¥3,200
NEC	N5154-29	¥6,600
NEC	NM-9700	¥7,400

中古パソコン 月々¥3,000より

商品まとめてクレジットOK！ 自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます

下取り差額クレジットOK
新品との組合せもできます
3回から60回まで

アフター万全「安心の総合保険つき！」

なんと、お客様の不注意による故障でもOK！
もちろん盗難や火災でも安心！

日本マイコン流通センターでお買い上げのパソコンおよび周辺機器には安心の総合保険がセットされています。あらゆる故障に対して修理代金が補償されており、盗難の場合は代替品をお届け致します。（但し、中古5万円以上、新品5万円以上のものに限る。なお5万円未満の商品でも安い保険料で同様のサービスが受けられる品もあります。）

業界初のショッピングプロテクト

1.今、当社でお申し込みのお客様に1年間の総合保険が付きます。（但し、1商品¥50,000以上のものに限り1商品ごとに保険が付きます。
2.1商品¥50,000未満の物でも保険料をお支払い頂ければ同様の保険に加入が出来ます。
3.総合保険の内容は、火災、落雷、破裂、盗難、破損、輸送中の事故、取扱上の不注意などの偶然の事故による損害が補償の対象です。
4.保証と補償の違いについて
4-1）総合保険による「補償」は上記3の内容によります。
4-2）保証書による「保証」は、商品不良や故障に対してその保証規定により無償修理を行なうもので、もちろんこの保証も付いてます。

※誠に勝手ながら11／10（日）はビル休館日の為、渋谷駅前店、通信販売ともにお休みさせて頂きます。

お電話1本で簡単申込み
03-3463-4455
年中無休
AM10:00~PM7:00
全国通信販売

便利な配送システム
- 配達日指定
- 時間帯指定（午前・午後・夜間）

24時間FAX受付
見積りやお申込み
お問合せなどOK
03-3463-4454

代金引換配送も可能
お電話1本で即、お届け!!
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

分割払いも大歓迎
①3~60回 均等払
②ボーナス併用
③ボーナス一括
④ボーナスのみの返済（夏・冬2回）
⑤組み合せ自由
⑥申込みは当社が代行致します。
ご自宅にいながらの簡単申込みです。

購入後のサポートもお電話1本即、対応いたします。

見積り依頼もお気軽に！全国無料にて即送ります。

新品・中古の組み合わせ自由!!

カードの利用も全国OK!!
オリコ アメックス JCB VISA
UC DC ニコス ダイナース

どんな時でも安心!! 総合保険付

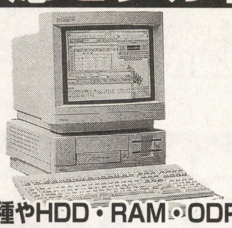
販売スタッフ募集中！
高卒以上、18~25才くらい迄
初任給 185,000以上
★週休2日制★
〈詳細は〉
03-3770-9911
人事課まで

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

4 中古のページ Part 2

まだまだ頑張るFM-TOWNS WINDOWS95対応モデル特集

FM-TOWNS Ⅱ MX20	¥47,800
FM-TOWNS Ⅱ HA20	¥52,800
FM-TOWNS Ⅱ HB20	¥64,800
FM-TOWNS Ⅱ HC53	¥72,800
FM-TOWNS Ⅱ Fresh	¥62,800
FM-TOWNS Ⅱ FreshE	¥69,800
FM-TOWNS Ⅱ FreshES	¥79,800
FM-TOWNS Ⅱ FreshFS	¥82,800



その他の機種やHDD・RAM・ODPも取扱中

各社ゲーム筐体（きょうたい）

大好評!

- これさえ買えば君の家がゲーセンに
- これからゲーム基盤を始めようと思っている人に最適
- 家庭用電源で動作します。
- JAMM仕様/3ボタンコンパネ

特価 ¥19,800より

メーカー	商品 OR 型番	販売価格
プリンタ／オプション		
NEC	PC-PR101/TN103	¥8,300
NEC	PC-PR406LP2	¥32,300
日本REM	PR-A600	¥6,600
スター	TX24CL	¥4,000
エプソン	VP-1350PC	¥14,200
エプソン	AP1000CSF	¥3,200
キヤノン	ASF-6420	¥4,400
富士通	F6163SF2	¥3,200
富士通	FMJP-101CG	¥3,200
エプソン	MJ-500PCF	¥3,200
NEC	PC-PR101/Tn103-41	¥3,200
NEC	PC-PR201GS-03	¥4,000
NEC	PC-PR201T-15	¥4,000
ブラザー	SF-20	¥4,000
RAM・アクセラレーター		
コンピューターリサーチ	1MB SIMMメモリー	¥1,200
エレコム	4MRAM	¥3,500
	98Fellow2MB	¥3,200
I/Oデータ	98Fellow用8M	¥6,600
I/Oデータ	98NTⅡ-4MB	¥5,700
	98用4MSim	¥3,500
I/Oデータ	BA34-4M	¥3,200
マクセル	BN-201	¥4,000
I/Oデータ	Cx34-4M	¥4,400
I/Oデータ	DV-SIM36-4M	¥3,500
メルコ	EAC-4M	¥3,500
メルコ	ECS-4000S	¥6,900
メルコ	EFB-4M	¥3,500
メルコ	EMF-16M	¥14,200
メルコ	EMF-8M	¥6,600
メルコ	ENB-16M	¥15,900
メルコ	ENE-8000C	¥7,400
メルコ	ENP-8M	¥7,400
I/Oデータ	EP-SIMn-2M	¥2,800
I/Oデータ	FJ-SIM32-8M	¥15,100
F・TEC	FTO-432S5-166G	¥15,100
I/Oデータ	Nb64-8M	¥6,600
I/Oデータ	NE-AP3-128K	¥9,100
I/Oデータ	NE-SIM32-H4M	¥3,500
I/Oデータ	NE34A-8M	¥6,600
I/Oデータ	NX34-4M	¥4,000
I/Oデータ	PIO-31SS	¥8,300
I/Oデータ	PIO-9234G-8MF	¥8,300
I/Oデータ	PIO-CS134-4M	¥4,000
I/Oデータ	PIO-DA134-8M相当	¥8,300
エレコム	PM-4B	¥8,300
メルコ	TOWNS用4M	¥8,300

メーカー	商品 OR 型番	販売価格
I/Oデータ	TOWNS用4MB	¥17,600
富士通	TOWNS用8MB	¥16,800
メルコ	VMB-P8M	¥7,400
メルコ	VT5-16M	¥21,000
メルコ	XMT-8000S	¥17,600
インテル	A80387-16	¥2,500
富士通	FMT-361	¥8,300
メルコ	HCX-33TS	¥8,300
メルコ	HNS-25T	¥12,500
インテル	JBOXDX20DP66	¥8,300
インテル	JBOXDX20DP50	¥7,900
NEC	PC-9801NX/C-01	¥10,800
NEC	PC-98RL-03	¥2,500
I/Oデータ	PK-FM486	¥8,300
インテル	SXODP50	¥6,600
アセットコア	Viper486	¥5,700
ダイヤモンドエッジ	EDGE3D V2MB	¥21,000
富士通	FMT-3631	¥16,800
富士通	FMT-418	¥22,700
I/Oデータ	GA-968V4/PCI	¥25,300
I/Oデータ	GA-98NBⅡ	¥6,600
I/Oデータ	GA-DR4/98	¥15,100
I/Oデータ	GA-DRV4/98	¥15,100
I/Oデータ	GA-KIT98PCI	¥1,500
インテル	JBOXODP3U150	¥14,200
NEC	PC-9801-99	¥8,300
カノープス	PowerWindowT64S	¥8,300
メルコ	WAP-2000	¥6,600
その他		
東京ニーズ	MF101	¥8,300
エレコム	EIF-98FB	¥10,800
THKシステム	EX98-F05	¥5,700
R&D	FDA-36	¥4,000
R&D	FDD-1MX	¥5,700
富士通	FMT-412A	¥19,300
エプソン	GT40SPIF	¥3,200
エプソン	GT65RSPRB	¥3,200
メルコ	IFN-92S	¥10,800
マクニカ	MIRACLE SCSIⅡ	¥8,300
NEC	PC-9801-87	¥8,300
カノープス	Super CVI (CIM-1104)	¥8,300
KORG	AG-103	¥15,100
ローランド	SC-55MkⅡ	¥27,800
ローランド	SC-88	¥59,300
ヤマハ	TG-100	¥23,800
KAWAI	XC-3	¥23,800
シャープ	CZ-6TU-BK	¥25,300
富士通	FMT-TU101	¥16,800

メーカー	商品 OR 型番	販売価格
富士通	FMT-KB101A	¥2,300
富士通	FMT-KB105	¥3,200
富士通	FMT-KB107	¥3,200
富士通	FMT-KB202A	¥2,700
富士通	FMT-KB501	¥2,300
FUJIX	FV-7	¥16,800
松下/Panasonic	FW-RSU1H	¥8,300
エプソン	GT-6500WIN	¥25,300
オムロン	HS20G-BD	¥25,300
シャープ	JX-40	¥12,500
NEC	PC-IN503H	¥21,000
NEC	PC-IN700/4C	¥38,000
シャープ	CZ-6ST1B	¥2,300
エニックス	ESP-10AV	¥2,700
富士通	FMT-SP301	¥4,000
ONKYO	PSR2A	¥6,600
東京ニーズ	TNM-S1	¥4,900
富士通	FMT-SP101	¥8,300
SONY	SRS-PC300D	¥6,600
富士通	FMT-416	¥8,300
I/Oデータ	GI-98	¥25,300
日本テクサ	PRO-DUCER	¥8,300
富士通	OAMO-221	¥2,300
ブラザー	CD-1000	¥8,300
富士通	FMM-CM301	¥10,800
東芝	JWT2094B	¥4,000
マイクロコア	MC24PA5	¥4,900
オムロン	MD-24FB10V	¥6,600
富士通	MF288FB2	¥12,500
アイワ	PV-EF288	¥12,500
NEC	PWP-PEN2	¥6,600
松下	CF-VEW213D	¥8,300
C.テクニカ	FMC-98	¥8,300
SNE	MIDI オーケストラ	¥10,800
SNE	MIDI コンポーザPCM	¥6,600
I/Oデータ	MX2-2B	¥14,200
NEC	PC-9801-26K	¥6,600
NEC	PC-9801-86	¥13,400
NEC	PC-9801N-J04	¥16,800
NEC	PC-9801N-J04	¥10,800
クリエイティブメデ	SB98AYM/98	¥8,300
メルコ	SXM-F	¥4,400
富士通	FMT-602	¥14,200
サンケンエレクトリック	MPS-500JH	¥8,300
シャープ	PA-8800	¥5,700
シャープ	PI-6000FX	¥33,800
カシオ	RX-10	¥6,600

緊急速報 TOWNSソフト

毎回大きな反響を頂いてるTOWNSソフト通販がまたまた再開！今回は在庫のあまりの多さに掲載が困難な為、最新価格表をお送りします。ご希望の方は200円切手同封の上「TOWNSソフトやめないで」係まで郵便でご請求頂くか、FAX番号をお知らせ下さい。

※誠に勝手ながら11/10(日)はビル休館日の為、渋谷駅前店、通信販売ともにお休みさせて頂きます。

カードの利用も全国OK!!

オリコ アメックス JCB VISA UC DC ニコス ダイナース

月々¥3,000からのクレジット

どんな時でも安心!! 総合保険付

永久買取保証

当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済

1～6ヵ月後よりの支払開始の指定が出来ます。

代金引換配送も可能 お電話1本で即、お届け!!

お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

パソコンなんでも下取中

あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。お気軽にお問合せ下さい。

渋谷店店頭にて中古ゲームソフト480円より

大好評！各種中古パソコン用ゲームソフト4本で9,800円!! 通信販売OK!!（ソフトの指定はできません）

お知らせ 誠に勝手ながら11月10日(日)はビル休館日の為、渋谷駅前店・通信販売ともにお休みさせて頂きます。

今すぐ! 全国どこでもお電話一本で簡単申込み 受付時間 AM10:00~PM8:00

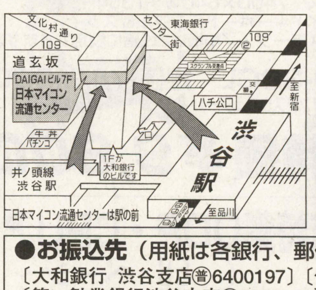
買取専用 通話料無料 **0120-09-7773**

通信販売申込専用 通話料無料 **0120-01-7773**

その他お問合せご確認は 総合受付 **03-3463-4455**

日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F



●**お振込先**（用紙は各銀行、郵便局にございます。）
〔大和銀行 渋谷支店㊟6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊟1133110〕
〔第一勧業銀行渋谷支店㊟2870068〕〔あさひ銀行 渋谷支店㊟451454〕
郵便振込口座00160-0-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は(株) 日本マイコン流通センターです。

5 新品のページ

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

通信販売はこちらへ! 通話料無料 **0120-01-7773** 年中無休 AM10:00~PM8:00

かかり難い場合やお問合せは 03-3463-4455　**FAXでのお申込みは** 03-3463-4454

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F

※ご好評をいただき電話がつながりにくくなっています。PM2：00～6：00が比較的つながりやすい時間帯です。

全国通販OK
クレジット大歓迎
全商品完全保証付

※誠に勝手ながら11/10(日)はビル休館日の為、渋谷駅前店、通信販売ともお休みさせて頂きます。

お電話1本で簡単申込み
03-3463-4455
年中無休
AM10:00~PM7:00
全国通信販売

便利な配送システム
- 配達日指定
- 時間帯指定
(午前・午後・夜間)

24時間FAX受付
見積りやお申込み
お問合せなどOK
03-3463-4454

代金引換配送も可能
お電話1本で
即、お届け!!
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

分割払いも大歓迎
① 3~60回　均等払
②ボーナス併用
③ボーナス一括
④ボーナスのみの返済（夏・冬2回）
⑤組み合せ自由
⑥申込みは当社が代行致します。
ご自宅にいながらの簡単申込みです。

購入後のサポートもお電話1本即、対応いたします。

見積り依頼もお気軽に！全国無料にて即送ります。

新品・中古の組み合わせ自由!!

カードの利用も全国OK!!
オリコ　アメックス　JCB　VISA
UC　DC　ニコス　ダイナース

どんな時でも安心!! 総合保険付

(ベーマガ 11月号)

選んでお得！お好みチョイスセット

❶ NEC PC-9821V16/S5

98MATE VALUESTAR (Pentium 166MHz HDD1.6G) (C2/D2)

	定価
PC-9821V16/S5 (C2/D2)	¥368,000

下記のセットからどれでも1つ
さらにマウスパットサービス

セット価格 ¥280,000
月々¥26,700 の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
PC-9821V16/M7 (C2/D2)	¥600,000	¥475,000

❷ NEC PC-9821V13/S5R

98MATE VALUESTAR (C2/D2)
(Pentium 133MHz HDD850B)

	定価
PC-9821V13/S5R	¥308,000

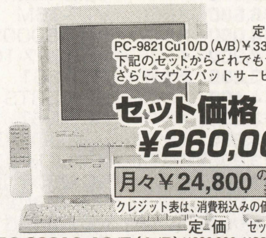
下記のセットからどれでも1つ
さらにマウスパットサービス

セット価格 ¥240,000
月々¥22,900 の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
PC-9821V13/S5R (E2/FE)	¥338,000	¥260,000

❸ NEC PC-9821Cu10/D

98MATE CanBe (A/B)
(Pentium 100MHz HDD1.2GB)



	定価
PC-9821Cu10/D (A/B)	¥338,000

下記のセットからどれでも1つ
さらにマウスパットサービス

セット価格 ¥260,000
月々¥24,800 の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
PC-9821Cr13/T (A/B)	¥398,000	¥295,000
PC-9821Ct16/F (A/B)	¥498,000	¥370,000

❹ NEC PC-9821Cb2/M

98MATE CanBe
(486DX2/66MHz HDD850MB)

	定価
PC-9821Cb2/M	¥298,000

下記のセットからどれでも1つ
さらにマウスパットサービス

セット価格 ¥147,800
月々¥14,000 の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
PC-9821Xb10/J8 (CRTセット)	¥298,000	¥182,000

❺ 富士通 FMV-TOWNS Fresh GE (1/2)

(Pentium 120MHz)

	定価
FMVTW-GT (1/2)	¥358,000

下記のセットからどれでも1つ
さらにマウスパットサービス

セット価格 ¥290,000
月々¥27,700 の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
FMV-TOWNS Fresh GM (1/2)	¥418,000	¥332,000
FMV-TOWNSモデルH2 (CRTセット)	¥318,000	¥295,000

❻ 富士通 FMV-DESKPOWER CE2 (1/2/3)

(Pentium 120MHz)

	定価
FMV5DCE2 (1/2/3)	¥278,000

下記のセットからどれでも1つ
さらにマウスパットサービス

セット価格 ¥230,000
月々¥22,000 の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
FMV-DESKPOWER CM2 (1/2/3)	¥338,000	¥275,000

❼ 富士通 FMV-DESKPOWER SE25 (1/2/3)

(Pentium 133MHz)

	定価
FMV5DSE25 (1/2/3)	¥308,000

下記のセットからどれでも1つ
さらにマウスパットサービス

セット価格 ¥252,000
月々¥24,100 の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
FMV-DESKPOWER SE27 (1/2/3)	¥348,000	¥280,000

❽ 富士通 FMV-DESKPOWER SP25 (1/2/3)

(Pentium 150MHz)

	定価
FMV5DSP25 (1/2/3)	¥348,000

下記のセットからどれでも1つ
さらにマウスパットサービス

セット価格 ¥280,000
月々¥26,700 の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
FMV-DESKPOWER SP27 (1/2/3)	¥388,000	¥309,000

上記のセットをご注文のお客様は下からお好みの1パックをお選び下さい。

人気ゲームパック1 98	定価
ブランディッシュVT	¥9,800
英雄伝説Ⅳ～朱紅い雫	¥12,800
FD×20枚	オープン

人気ゲームパック2 WIN	定価
バーチャルめもりある	¥8,500
エーベルージュ	¥9,800
ときめき宝石箱	¥4,800

人気ゲームパック3 98	定価
下級生	¥9,800
Pia キャロットへようこそ	¥7,800
PILcaSEX（ピルケース）	¥5,500

パソコンデスク & チェアー	
シグマ PJ-577	¥21,000
SG-30GL	¥12,000

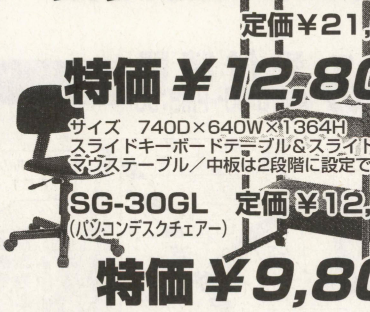
ゲーム環境をグレードアップ	定価
オーディオテクニカATC-SP14	¥6,000
各種増設用RAM 8MB×2	オープン

カラーインクジェットプリンタ ケーブルセット	
NEC PC-PR101J/110R	¥54,800

※さらに追加の場合はどれでも1パック¥22,800均一です。

あれば便利なこんなもの!!

パソコンデスク シグマPJ-577



定価¥21,000
特価 ¥12,800

サイズ　740D×640W×1364H
スライドキーボードテーブル＆スライドマウステーブル／中板は2段階に設定できます。

SG-30GL 定価 ¥12,000
（パソコンデスクチェアー）
特価 ¥9,800

大人気!! スキャンコンバータ

XRGB-1

定価¥26,800
特価¥22,800

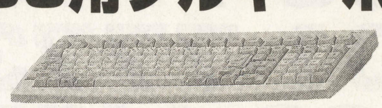
- ビデオ、S端子、RGB21ピン入力をRGB15ピン（15KHz/31KHz）に
※DISPLは31KHzのみ
- SFC、プレイステーション、サターンほかのRGB出力をパソコンモニター用に変換

電波新聞社 DISPL

新製品　定価¥19,800
特価 ¥14,800

98用フルキーボード

お持ちのデスクトップパソコンの予備に、ノートパソコンにぴったり



特価 ¥8,400

← 本誌特集ODP・CPUアクセラレータ最新情報のコーナーもあわせてご覧下さい。
（ 58 ページ～ 61 ページ）

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

新品買うなら下取りがお得

中古買取りの日本マイコン流通センターだからできるこのセール。

WINDOWS95にチョット乗り遅れてしまったあなた。それはこのセールを待っていたに違いない!!

NEC PC-9821V13/M7 (C2/D2)

大人気機種がこのお値段

PC-9821V13/M7 (C2/D2) ー) PC-9801BA＋CRT

定価 ¥408,000 下取り

その他の機種も超特価

月々¥24,900の12回払い

クレジット表は、消費税込みの価格です

下取り差額 ¥260,000

NEC PC-9821Na12/S10F

ノートもパワーアップ

PC-9821Na12/S10F ー) PC-9801NS/A

定価 ¥538,000 下取り

その他の機種も超特価

月々¥33,700の12回払い

クレジット表は、消費税込みの価格です

下取り差額 ¥353,000

NEC PC-9821V16/M7 (C2/D2)

一つ上をいくあなたに

PC-9821V16/M7 (C2/D2) ー) PC-9821CB2

定価 ¥600,000 下取り

その他の機種も超特価

月々¥35,900の12回払い

クレジット表は、消費税込みの価格です

下取り差額 ¥376,000

NEC PC-9821XB10/J8

この機会にペンティアムに

PC-9821XB10/J8 ー) PC-9801RA

定価 ¥173,000 下取り

その他の機種も超特価

月々¥10,700の12回払い

クレジット表は、消費税込みの価格です

下取り差額 ¥112,000

PC-9821 Vシリーズ
PC-9821 Nシリーズ
PC-9821 Cシリーズは、
特に高価下取り致します。
5inchモデルもOK!!
DOS/Vパソコン大歓迎!!
新たにご注文頂く商品は現行モデルならすべてOKです。
価格はお電話にて…

FM-TOWNS乗り換えキャンペーン

FM-TOWNSの資産をあきらめられないあなた、時代はDOS/Vわかっちゃいるけどというあなたに送る下取りキャンペーン!!

富士通
FMVTOWNS
FMV-TOWNS Fresh GS1

- 人気のDESK POWERにFM-TOWNSが合体!! TOWNSソフトからWINDOWS95、DOS/Vソフトまでこれ1台でOK!!
- 本体はPentium90MHzを搭載 HDD850MB/14.4モデム内蔵
- 15″CRTセットモデル

★表以外の機種や、HDD、RAM、ODPなど増設済みも大歓迎! お問い合わせ下さい。

下取り無い方も特価にて販売中!!

下取り機種 (お持ちの本体＋CRT)	差 額
FM-TOWNSⅡ MA20	プラス¥136,000
FM-TOWNSⅡ MX20	プラス¥128,000
FM-TOWNSⅡ ME20	プラス¥137,000
FM-TOWNSⅡ EA/MF20	プラス¥135,000
FM-TOWNSⅡ HA20	プラス¥126,000
FM-TOWNSⅡ HB20	プラス¥112,000
FM-TOWNSⅡ HC53	プラス¥102,000
FM-TOWNSⅡ Fresh	プラス¥142,000
FM-TOWNSⅡ Fresh TV	プラス¥140,000
FM-TOWNSⅡ Fresh E	プラス¥132,000
FM-TOWNSⅡ Fresh T	プラス¥139,000
FM-TOWNSⅡ Fresh ES	プラス¥127,000
FM-TOWNSⅡ Fresh ET	プラス¥124,000
FM-TOWNSⅡ Fresh FS	プラス¥122,000
FM-TOWNSⅡ Fresh FT	プラス¥120,000

買取り額UPでさらにお得に!!

お知らせ 誠に勝手ながら11月10日(日)はビル休館日の為、渋谷駅前店・通信販売ともにお休みさせて頂きます。

カードの利用も全国OK!!

オリコ アメックス JCB VISA UC DC ニコス ダイナース

月々¥3,000からのクレジット

どんな時でも安心!! 総合保険付

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済
1〜6ヵ月後よりの支払開始の指定が出来ます。

代金引換配送も可能
お電話1本で即、お届け!!
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

パソコンなんでも下取中
あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。お気軽にお問合せ下さい。

渋谷店 店頭にて 中古ゲームソフト 480円より

※誠に勝手ながら11/10(日)はビル休館日の為、渋谷駅前店、通信販売ともにお休みさせて頂きます。

今すぐ! 全国どこでもお電話一本で簡単申込み

受付時間 AM10:00〜PM8:00

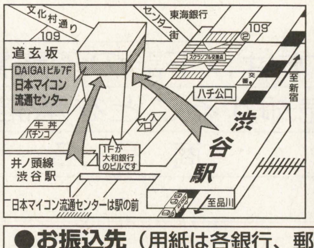
買取専用 通話料無料 0120-09-7773

通信販売申込専用 通話料無料 0120-01-7773

その他お問合せご確認は 総合受付 03-3463-4455

日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F



●お振込先 (用紙は各銀行、郵便局にございます。)
〔大和銀行 渋谷支店㊟6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊟1133110〕
〔第一勧業銀行渋谷支店㊟2870068〕〔あさひ銀行 渋谷支店㊟451454〕
郵便振込口座00160-0-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は(株) 日本マイコン流通センターです。

24時間FAX受付中

申込み、見積依頼、在庫の問合せなど……24時間FAX受付

FAX.03-3463-4454へお気軽にどうぞ! お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

中古通販発祥の地 日本マイコン流通センター

※誠に勝手ながら11/10(日)はビル休館日の為、渋谷駅前店、通信販売ともお休みさせて頂きます。

是非とも!!

パソコン・ゲーム機・周辺機器・ソフトなどまとめて全国ネットで

高価買取・下取

98、DOS/V、FMタウンズ、HDD、CD-ドライブ、ゲームソフト
特に高く買います。

あなたのハード・ソフト共に高価買取り

広告2ページ目にぜひ送って欲しい商品のリストがございます。ご覧下さい。

高価引き取り期間中!!

中古→中古
中古→新品
買換え自由

ゲームソフトも高価買取り中!!

こんなに簡単！タイプ別、申込方法

下記の申込書をご記入のうえ……

買い替えの方：買い換え希望の商品を記入して下さい。

お売りになりたい方

ハード：ソフトや周辺機器もいっしょに送ってください。

ソフト：「パソコン用（WINDOWS大歓迎」「スーパーファミコン」「セガサターン」「プレイステーション」用のソフトをお送り下さい。

下記の申込書と一緒に　〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
（株）日本マイコン流通センター 買い取り（あるいは 下取り）係 **03-3463-4455**（代）
まで宅配便、又は郵便でお送り下さい。

検査が済み次第、下取り品と購入品の差し引き額をお知らせします。

検査が済み次第、早急に高価買い取り代金を為替、書留、振込みなどでお届けいたします。（送金の手数料は当社が負担します）

●18才未満の方は、保護者の方にお話した上でお送り下さい。 ●付属品や説明書などが無い時、汚れや傷がひどい物は買い取り価格が下がる場合があります。

お電話1本どこでも買い取り

お近くに宅配便、郵便取扱い店がない方も当社指定の運送会社が商品をお預かりに伺います。商品の梱包をしておいて下さい。（送料はお客様負担です）

お近くの方は渋谷駅前店へご来店を!!

直接商品をお持ち下さい。すぐ検査をして代金は現金でお支払い致します。（印鑑と身分証明書をお持ち下さい）

キリトリ線

《買取申込書》

年　月　日　日本マイコン流通センター 御中

下記の商品を 株式会社 日本マイコン流通センターに売却譲渡します。

フリガナ 氏名	印	生年月日 昭和・平成　年　月　日生(　才)	電話番号 (　　)　　ー
住所	〒		

※18才未満の方は、下記の承諾書を保護者の方に記入してもらって下さい。

下記の品物を売却することを承諾いたします。	保護者氏名	印

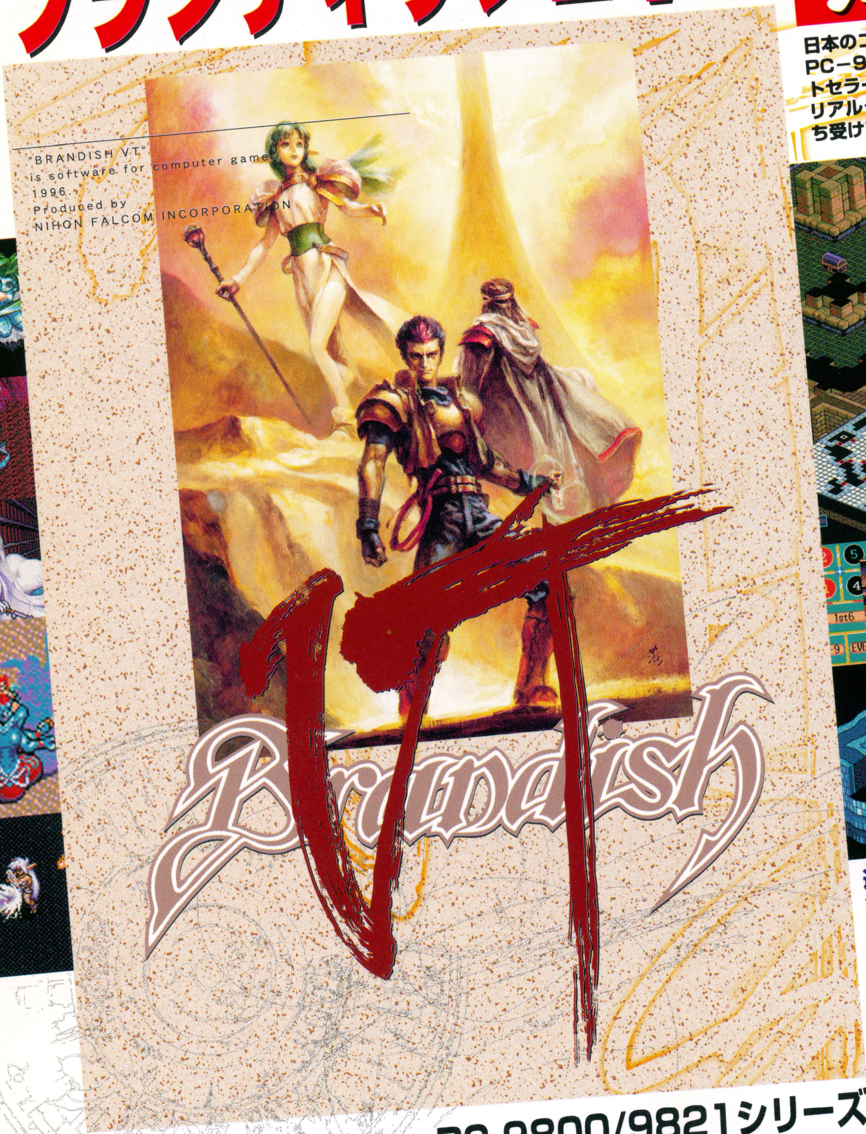
メーカー	商品名	メーカー	商品名

★上記の申込み方法をみて、ご記入のうえ商品と共にお送り下さい。 ★メーカー・商品名はわかる範囲で結構です。

98最後の大作RPG、ついに登場！

ブランディッシュVT 好評発売中！

日本のコンピュータRPGの潮流を常にリードし続けたファルコムの、最後のPC－98専用ソフトウェアがついに完成した。斬新なシステムで驚異のベストセラーを記録したブランディッシュシリーズの最新作、「VT」。独自のリアルタイムARPGの最新進化型であるこのゲームには、驚愕の冒険が待ち受けている。



進化し続けるフルマウスオペレーションシステム
全行為をマウスで操作するフルマウスオペレーションシステム。クオータービュー視点によりプレイヤーの四方向転換が可能となり、トラップの難解さ、戦闘の緊張感がより一層高まった。

NPCとの会話がストーリーを変える
マルチキャラクターシナリオシステムがさらに進化。選んだキャラでシナリオやマップが変わり、さらに隠しパラメータとして善と悪の属性が追加。善に徹するか、悪に徹するかによりストーリーが分岐し、エンディングは何と9種類！

PC-9800/9821シリーズ

ハードディスク専用・要バスマウス　CPU:80386/16MHz以上,Pentium対応
■MIDI音源対応■Windows95上で動作可（PC98専用）
メディア：CD-ROM/3.5"FD/5"FD
価格9,800円

特報
ブランディッシュVT体験版
ファルコムホームページでダウンロードサービス開始！！
その他VT最新情報も満載！
体験版＆デモはPC-9800/9821シリーズ専用です。
DOS/V、Macintosh等では動作しません。ご了承下さい。

98キャンペーン

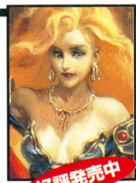
10月下旬迄　販売店へ急げ！

98MULTi CanBe /VALUESTAR 専用版新発売

面倒なインストールの手間なし、CD-ROMをセットするだけで簡単にゲームスタート！（Windows95オートプレイ対応）

■朱紅い雫
PC98CanBe／VALUESTAR専用版
CD－ROM
ニューパッケージ
価格　12,800円
120以上のオープンシナリオ、精霊魔法、パーティキャラの自由な選択等。新システム満載の英伝シリーズ最新作が、オートプレイ＆クイックスタートのCan Be／VALUE STAR専用版で新発売！
好評発売中

■白き魔女
PC98CanBe／VALUESTAR専用版
CD－ROM
キャンペーン
特別価格　10,800円
あの感動が甦る。名作「白き魔女」が新パッケージになり、さらにお求めやすい価格で再登場。
パソコンRPG初心者にお薦めです。
好評発売中



■ブランディッシュ
■ブランディッシュ2
■ブランディッシュ3
PC98CanBe／VALUESTAR専用版
CD－ROM
キャンペーン特別廉価版　各4,800円
特別セット価格　9,980円
フルマウスオペレーションRPGのブランディッシュシリーズがWindows95（PC98専用）に対応！
好評発売中

■Revivalザナドゥ
■Revivalザナドゥ2 REMIX
PC98CanBe／VALUESTAR専用版
CD－ROM
キャンペーン特別廉価版　各3,800円
特別セット価格　5,800円
パソコンゲームの記録を樹立した名作「ザナドゥ」がリバイバル。
好評発売中

パッケージのキャンペーンシールが目印！

応募者全員プレゼント！ ブランディッシュVTテレカ＆マウスマット　詳しくは上記商品のパッケージに入っている応募用紙をご覧下さい。

封入特典 ファルコムミュージックサンプラー　最新ファルコムミュージックサンプル集が付いています。（廉価版/セット版除く）

通信販売でも購入できます。（消費税、送料サービス）●ソフト購入（5,000円以上）の場合、商品が届いたときに代金をお支払いする便利なコレクトサービスをご利用いただけます。電話、葉書、FAX、e-mailで購入（予約）できます。申し込むときに、商品名、機種、メディア、数量、あなたの郵便番号、住所、氏名、電話番号を忘れずに記入して下さい。●現金書留、郵便振込、クレジットカード（UC.VISA.マスター.JCB）でも購入できます。

申込先：日本ファルコム（株）　通信販売係
TEL.0425-27-6501 受付時間/月～金（祭日は除く）午前9:00～午後5:30
FAX.0425-28-2714 受付:24時間　e-mail nihon@falcom.com　受付: 24時間

JCB　VISA　MasterCard　UC

Falcom®
NIHON FALCOM INCORPORATION
〒190 東京都立川市曙町1-14-13 ☎0425(27)6501

マルチメディアのNEC

NEC

描写力の「限界」に挑んだ「クロマクリア」新登場。

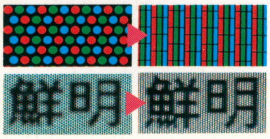
CROMACLEAR™

小さな文字も、画像も鮮明。新しい「クロマクリア技術」から生まれたインターネット時代のディスプレイ新登場。

新技術「クロマクリア」は、文字のシャープネスが違う。画像のキレが違う。

「クロマクリア管」ーその高画質のカギを握るのが新開発のファインピッチスロット型シャドウマスクとストライプ蛍光膜、高性能電子銃の採用です。これにより、小さな文字やアイコン表示、細いタテのラインもシャープに再現する、すぐれたフォーカス特性を実現。しかも振動に強く、モアレや歪みも少ないなど、まさにディスプレイの理想を追求して生まれました。

従来ドット型シャドウマスク　新開発スロット型シャドウマスク



CRTのフロントパネル部は、エルゴノミクスに対応したフラットフェイス。

フラットフェイスは、ゆるやかな球面形状です。このため画面周辺部まで歪みを抑えた均一で快適な描写を可能にしています。

NEW CROMACLEAR™

(17インチディスプレイ)
MultiSync® 17AV
PC-KM175
標準価格118,000円(税別)

(15インチディスプレイ)
MultiSync® 15AV
PC-KM155
標準価格79,800円(税別)

●マルチシンクディスプレイは世界各国で累計82の賞を受賞しています。1996年3月末日現在。

MultiSync® AV

- ●インターネット時代に対応。ステレオスピーカとマイクを内蔵。
- ●接続するパソコンの表示解像度を自動的に判別し選択するマルチシンク(自動周波数追従)機能。
- ●Windows® 95に対応。各種設定を容易にするプラグ&プレイ(VESA DDC1, 2B)機能をサポート。
- ●位置、サイズ、表示色など、様々な画面表示設定が簡単なOSD(オン・スクリーン・ディスプレイ)機能。
- ●色見本やプリンタ出力に合わせ、表示色の設定や記憶ができるAccuColor™機能。
- ●国際エネルギースタープログラム基準(VESA DPMS)に適合したパワーマネジメント機能を搭載。
- ●アート感覚あふれる流線型フォルムの先進スマートボディ。
- ●PC-9800シリーズ、IBM PC/AT互換機、Macintoshに標準対応。

◇ご使用の際は、必ず「取扱説明書」をよくお読みのうえ、正しくお使い下さい。

■MultiSyncはNECホームエレクトロニクスの日本およびその他の国における登録商標です。■CROMACLEAR、AccuColorはNECホームエレクトロニクスの日本およびその他の国における商標です。■Windows®の正式名称はMicrosoft® Windows® Operating Systemです。■Microsoft、Windowsは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。■IBM、ATは米国International Business Machines, Inc.の登録商標です。■Macintoshは、米国アップルコンピュータ社の商標です。■画面の一部は、NECマルチメディアアート大賞'95を受賞した藤森美能さんの作品を使用しています。■画面は、ハメコミ合成です。■当社は国際エネルギースタープログラムの参加事業者として、本製品が国際エネルギースタープログラムの基準に適合していると判断します。

■FAXサービス　東京03-3769-9821　大阪06-304-9821
本広告の商品カタログをFAXにてお送りしています。①お手持ちのFAXから、ダイヤルしてください。②アナウンスに従ってBOX番号をダイヤルしてください。2116(マルチシンクAV)③お手元のFAXに情報が届きます。

■新商品情報はパソコン通信でも提供中!
BIGLOBEのパソコン通信(PC-VAN)に接続したら"J」NEC PC"とキー入力してください。接続するには、BIGLOBEに加入している必要があります。加入については、BIGLOBEカスタマーサポート 0120-55-0962にお問い合わせください。

キャッシュバック特典のあるクレジットカード
NEC PC Card
お問い合わせ/ジーシー株式会社
NEC PCカード事務局
☎03(3342)2766
年会費無料

■商品に関する技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。 受付時間…9:00〜17:00 月曜日〜金曜日(祝日を除く)
NECパソコンインフォメーションセンター　東北022(387)6555　東京03(3452)8000　名古屋052(722)9800　大阪06(930)9821　九州092(262)9800
■電話番号・FAX番号のかけ間違いは、ご迷惑になりますので、よくお確かめのうえおかけください。
〈本広告に関するカタログを差し上げます。〉 ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、勤務先をご明記のうえ、〒108-01 東京都港区芝5-7-1 NEC 10-28560 マルチシンク(マイコンBASIC 10・8)係までお送りください。

NECグループ

定価500円(本体485円)　雑誌18361-11　T1018361110503

第十五巻第十一号　昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可　一九九六年十月二十五日印刷　一九九六年十一月一日発行

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田一－十一－十五　電話〇三(三四四五)六一一一

'96

わかる!動かせる!家族全員で楽しめる!コンピュータの新しい活用法を満載!!

マイコンBASIC Magazine

11

最新デジタル・カメラでおもしろパソコン・ライフ

1375機種に対応!自分でできるパソコン・パワーアップ

とじ込み付録 すべてのエンターテインメント・ソフト情報がわかる!全252本の新作情報と売れ筋情報が満載!

電波新聞社